TELJES JÁTÉK A DVD-N: **DRAKENSANG: THE DARK EYE**

EGY HATALMAS, EPIKUS KALAND AZ UTÓBBI IDŐSZAK LEGJOBB RPG-JÉBEN

MAGYA… G LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

MEGÚJULTUNK!

PC GURU

ELFELEJTHETJÜK AZ RPG-KLISÉKET!

FABLE III

Döbbenetes mennyiségű újdonság a 3. részben

PC GURU AZ E3-ON

2010 JÁTÉKAI

Több mint 30 játékbemutató + 20 videó a DVD-n

EXKLUZÍV!

MEDAL OF HONOR MULTIPLAYER KÓDOK

Csak a PC Guru olvasóinak! Teszteld te is a játékot! (érvényes: július 19-ig)

TOVÁBBI TESZTJEINK:

- »NFS: HOT PURSUIT
- »TRANSFORMERS
- »MASS EFFECT DLC-K
- »ASSASSINS'S CREED BROTHERHOOD
- »RED DEAD REDEMPTION

55 ÉVVEL A HIDEGHÁBORÚ UTÁN, EGY REJTÉLYES SZIGETEN…

SINGULARITY

TESZT: A WOLFENSTEIN KÉSZÍTŐINEK LEGÚJABB FPS-E

1995 Ft 2010. 08.

GIGABYTE™
No.1 USB 3.0 Motherboard
UNLOCKED PERFORMANCE
UNLOCKED POWER
GIGABYTE Unlocked Power and 4 Way Graphics Motherboards
4 Way SLI
4 Way CrossFireX
GA-X58A-UD9
3X USB Power
Up to 40% Faster
ON/OFF Charge
SLI
ATI CROSS FIRE X TECHNOLOGY
24
333
Ultra Durable 3
6 core CPU
2X Copper PCB
www.gigabyte.eu
These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Lapdesign és tördelés: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Borító: Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
Korrektor: Papp Hajni hpapp@motorpresse.hu
Fotó: Gabriel Zalaba (zGabi) gzalaba@gmail.com
PS3 / PSP: Kristian Zalaba (Kryss) kzalaba@gmail.com
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Molnár László lmolnar@motorpresse.hu Tel: 577-2683

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Hannes Ludwig, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

MATESZ print-audit **Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.**

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik havonta (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (12 lapszám): 16 740 Ft Fél évre (6 lapszám): 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

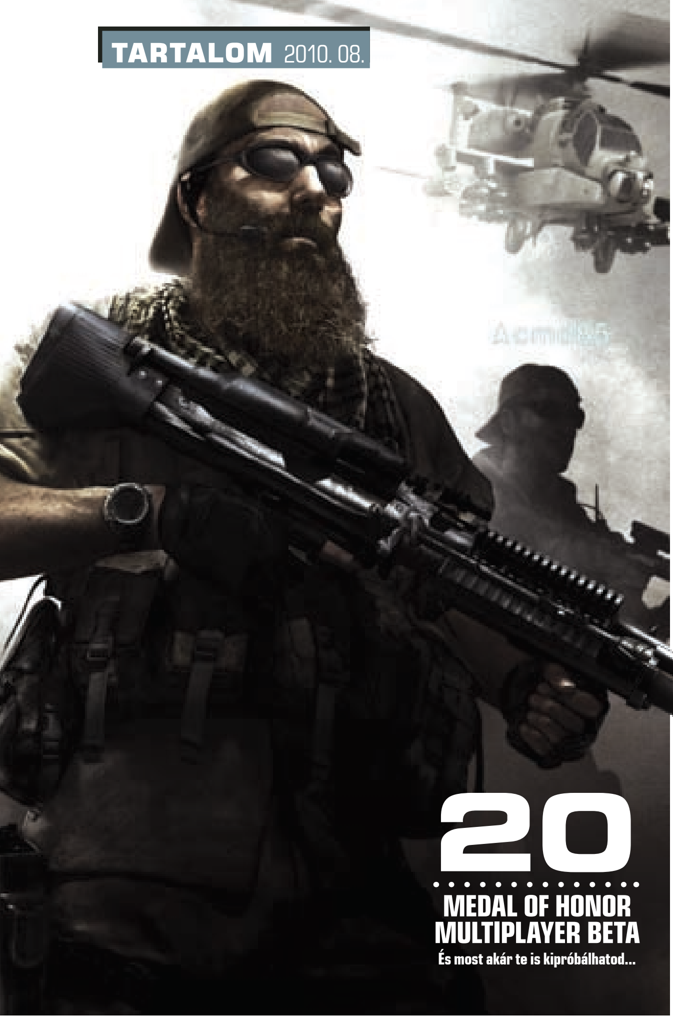
A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok, Gurusok!

Az eddigi közepes csaj helyett egy jó nővel lepünk meg titeket: teljesen megújult a PC Guru designja, reméljük, hogy mindenkinek tetszeni fog, rengeteget dolgoztunk rajta. Egyben fogadjátok szeretettel új kollégánkat, Szalontai Attilát, aki az új külsőért felel, és fiatal kora ellenére máris a PC Guru higgadt és bölcs megmondóemberévé lépett elő – máris látjuk Ati felfelé ívelő pályáját a levrov hasábjain vagy egy, a DVD-re készülő videórovat formájában. Ugyancsak a magazinhoz kötődő újdonság, hogy a PC Gurut ezentúl az 576 Kbyte 22 boltjában is megvásárolhatjátok, természetesen rögtön a megjelenés napján. A hónap meglepetését egy karton formájában az újságban találjátok: az egyedi kódokkal ti is kipróbálhatjátok a MOH új részét, a szerkesztőség tapasztalatait pedig egy 4 oldalas cikkben foglaltuk össze. Teljes játékunk nagy örömet fog okozni az RPG-k rajongóinak: a DrakenSang az egyébként remek német vonalat követi (Gothic, Risen), 2008-ban igen szép sikereket ért el; ami biztos: nagyszerű, hangulatos grafikával fogtok találkozni, és a történet mélységére sem lehet panasz. Talán csak azt sajnálhatjuk, hogy a szövegek egy jelentős részét olvasnunk kell, a játékban nem társul hozzájuk hang. És ha már itt a nyár, és garantáltan több a szabadidőtök, ragadjatok billentyűzetet, és írjátok meg a véleményeteket az új PC Gururól, akár a fórumon, akár Facebookon, vagy e-mailben egyenesen a levrovnak címezve.

A Guru legyen veletek!

Shoebaron



Tartalom

BEMUTATÓ

012 E3 2010
020 Medal of Honor Multiplayer Beta
024 Driver: San Francisco
026 Shogun 2: Total War
028 Assassin's Creed: Brotherhood
032 Red Faction: Armageddon
034 Fable III
038 Tom Clancy's H.A.W.X. 2
040 Need For Speed Hot Pursuit

TESZT

050 Transformers: War for Cybertron
054 LEGO Harry Potter: Years 1-4
056 Singularity
060 Wings of Prey
062 Pure Football
064 SBK X Superbike World Championship
066 Mass Effect 2 DLC-k
070 The Sims 3: Álomállások
072 City Bus Simulator
073 Railworks 2010
074 Blur tippek-trükkök
076 Red Dead Redemption
078 Super Mario Galaxy 2
080 DSi-rovat

GURU EXTRA

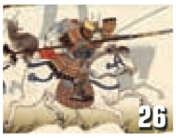
044 LEGO-sztori
046 Analóg száguldás
048 Alakváltók kora

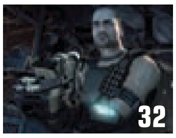
HARDVER

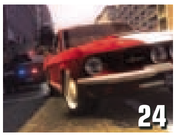
086 Hardver hírek
091 Guru ÁlomPC
092 Testközelben a jövő technológiái
094 Elérkezett a 3D ideje?
096 A tartósság nem számít
097 Hardverbemutatók
098 Letöltés: legális vagy illegális?
102 Homok a Gépezetben

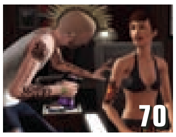
ROVATOK

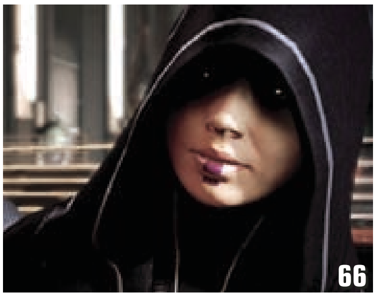
081 Nosztalguru
082 Gondolatébresztő
084 Mentőöv
106 Levrov
108 Külvilág

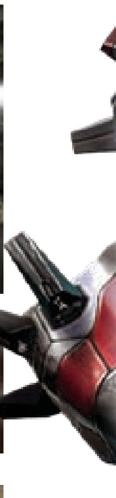












40

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Az NFS végre visszatér a jól működő gyökerekhez...

56

SINGULARITY

Egy kis manipuláció az idővel, egy kis lövöldözés oroszokra...

76

RED DEAD REDEMPTION

A vadnyugat még sosem volt ennyire nyers és élvezetes...

50

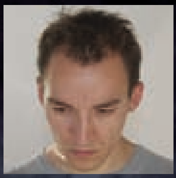
TRNASFORMERS: WAR OF CYBERTRON

Végre egy igazán élvezhető Alakváltós játék...

A MOSTANI NYÁR, VAGYIS INKÁBB ENYHE TÉL A VÉGSŐ BIZONYÍTÉK AZ ÉGHAJLAT KEDVEZŐTLEN VÁLTOZÁSÁRA. TE MIT TESZEL A KÖRNYEZET VÉDELMÉÉRT?

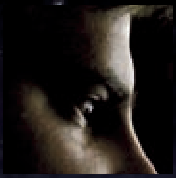
Shoebaron

Pár hete kiderült, hogy nem is az éghajlat, hanem maga a nap fogja lakhatatlanná tenni a bolygónkat (legalábbis az elektromos eszközök számára), így én emiatt már nem izgulok, inkább az egyetlen csillagunkra koncentrálok.



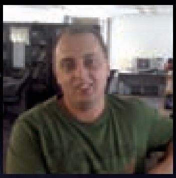
Bate

Nem akarok pesszimistának tűnni, de úgy fest, kicsit már elkéstünk, javítani nem nagyon tudunk a dolgon, örülhetünk, ha sikerül szinten tartanunk a változást, és nem következik be az életben is egy Roland Emmeriches fordulat.



Miguel

Mivel egy vulkánkitörés egy nap alatt az emberiség elmúlt száz évben tapasztalt károsanyag-kibocsátásának dupláját tolja a légkörbe, nem sok befolyásom van a világra, szóval én mindössze csodálattal bámulom a többiek okosságait.

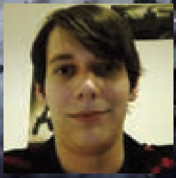


Chris

A papírt és a műanyagot az élelmiszerekkel együtt megeszem, nem dohányzom, diétám során a metángáz-kibocsátásomat is nullára redukáltam. Valójában mindent újrahasznosítok, lekapcsolok és tömegközlekedem. Jó fiú vagyok.

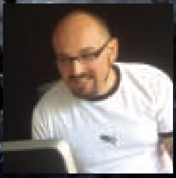
Joc

A lehető legtöbbet alszom és henyélek, kerülök minden felesleges mozdulatot, nehogy megizzadjak és ezzel a plusz hővel terheljem a bolygó éghajlatát. Bár lehet, hogy kicsit túlzásba vittem, és azért ilyen hűvös a nyár... Bocs.



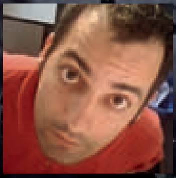
Chocho

Nem tennék a világon semmit se. Maximum vennék magamnak egy ólomruhát a káros sugárzás ellen, és kihasználnám, hogy a mínusz harmincfokos hideg és az életveszélyes naptevékenység miatt egyedül lehetek a balatoni strandon.



Britt

Nem használnék dezodort. Nem vágnék fát és kevesebet lélegeznék. Nem tudom, mit kapálózunk: ha el kell tűnnünk, akkor úgy is el fogunk. Úgy tudom, hogy a Holdon kellemesen hűvösek az éjszakák, és gyönyörű a Földlemente.



szati

Azzal, hogy tördelem a Gurut, én is hozzájárulok az amazonasi őserdők pusztulásához. Ezért felmondok, a szerkesztőséget aláaknázom, és éhségsztrájkot kezdek a környezetkímélő biobombám detonátorára ülve.

DVD-TARTALOM

Videódömping, meg amit akartok

ÍZELÍTŐ

Ilyen szeszélyes időjárás mellett gyakrabban kényszerülünk a számítógép elé, ami persze jó hír nekünk, játékmegszállottaknak. Szerencsére van is mivel játszani ezen a nyáron, hiszen nagyszerű játékok potyognak le a futószalagokról, valamint véget ért az idei E3 is, amire rengeteg videóval, új anyaggal készültek a játékstúdiók. Ebből válogattunk össze egy nagyobb csomagot nektek a DVD-n, amit e havi teljes játékunk mellett mindenképp látnotok kell. És persze nem szabad elfeledkeznetek videotesztjeinkről sem, melyek közt megtalálható a Transformers és a Blur tesztje is.

SPLIT/SECOND

DEMO

Legutóbbi számunkban teszteltünk két autós-lövöldözős játékot, melyek közül az egyik a Disney Interactive Split/Second című alkotása volt. A játékról elmondható, hogy kifejezetten jól sikerült, telistele akcióval, izgalommal, melyekből bőségesen kijut az autóvezetés mellett mindenkinek. A játéknak most megérkezett a demója is, amin keresztül most mindenki kipróbálhatja, hogy miről is áradoztunk előző számunk hasábjain. Sajnos hiába a hatalmas méret, a demóban felbontást váltani, a grafikai tulajdonságokat feljebb tornászni nem lehet, de a látványra még így sem lehet panasz.

Gépigény
Processzor: Intel Pentium D 3GHz| Memória: 2GB RAM | Videokártya: 256 MB VRAM – DirectX 9.0 kompatibilitás Pixel Shader 3.0 támogatással (nVidia GeForce 7600 vagy jobb / ATI Radeon X1600 vagy jobb)

HAMLET

DEMO

Az Alawar fejlesztőcsapata egy kétdimenziós, interaktív játékkal jelentkezett, amiben a kalandelemek mellé igen sok gondolkodást igénylő feladatot is hozzácsaptak. A kellemes, rajzolt grafika egy érdekes kalandtúrára invitál minket, ahol a környezetre figyelve, azok logikus funkcióit kihasználva juttathatjuk előre karakterünket a különféle további helyszínekre. A cél minden esetben a fejtörők megoldása, azaz a továbbjutás, ami elsőre ugyan könnyűnek hangzik, ám néhol erősen törni kell a fejünket ahhoz, hogy rájöjjünk a titkok nyitjára. Ez az interaktív kaland mindenképp megéri a telepítést, ráadásul gyerekek is egészen nyugodtan leülhetnek vele játszani, egy csipetnyi erőszak sincs benne.

Gépigény
Processzor: 1200 Mhz | Memória: 768MB | Videokártya: DirectX 8.0 kompatibilis

PCG LIVE

MOZIELŐZETESEK, JÁTÉKVIDEÓK

Hiába az özönvíz, a durva tornádók, ezek a természeti csapások sem voltak képesek megakadályozni minket abban, hogy elkészítsük e havi PCG Live rovatunkat, amit javarészt játéktesztekkel töltöttünk meg. Lencsevégre kaptuk a legújabb Transformers játékot, videót forgattunk a Blur című autós csodából, valamint ízelítőt kaphattok a konzolos Lost Planet 2-ből is. Emellett készítettünk egy rövid videót a Carrera 132 típusú autóversenyzős játékból, amit a tárgyalónkban állítottunk össze, s tettünk próbára. És ha mindez még mindig nem lenne elég, hat mozielőzetesnek is szorítottunk egy kis helyet, melyekre ezúttal is magyar feliratot pakoltunk.

TELJES JÁTÉKUNK: DRAKENSANG

Nagyszerű szerepjátékkal kedveskedünk olvasóinknak!
Bővebben a következő 4 oldalon.

GET MY VIDEOS BACK

TURKÁLÓ

Ezzel az ingyenes alkalmazással a sérült CD-, illetve DVD-lemezeinkről menthetjük le video- és audiofájljainkat. A másolást a többi másolóprogramtól eltérően a Get My Videos Back úgy oldja meg, hogy a sérült és olvashatatlan szektorokat kihagyja, és üres adatokkal helyettesíti, de ez természetesen konfigurálható a programban. A lementett film újraindexeléssel vagy újratömörítéssel pár képkocka veszteséggel megmenthető, amihez a VirtualDub című ingyenes programot javasoljuk. Ezt ugyancsak megtalálhatjátok DVD-mellékletünkön.

E3-AS VIDEÓK

EXTRA AJÁNLATUNK

Június 15. és 17. között került megrendezésre Los Angelesben az idei E3, azaz Electronic Entertainment Expo, amelyen jó szokáshoz híven a legtöbb játékforgalmazó és fejlesztőstúdió képviseltette magát. Ennek apropójából rengeteg videót jelentettek meg a cégek, melyek legújabb készülőfélben lévő játékaikat hivatottak bemutatni. Ezekből állítottunk össze nektek most egy hatalmas csomagot, melyet megtalálhattok DVD-mellékletünk videók szekciójában. Jó csemegézést hozzájuk!

FUN AND BULLETS

INGYENES JÁTÉK

A falbontogatós játékok szinte teljesen eltűntek a shareware játékok felhozatalából, ám szerencsére az ingyenes játékok között még akadnak belőlük, így most egy ilyen programban mutathatjuk meg, hogy mire vagyunk képesek. A szép, 3D-s grafikával szerelt játékban a cél az adott szint minden objektumának szétrombolása lesz, amit a golyó terelgetésével érhetünk el. A golyó szabadon törhet utat magának a pályákon, ám lentebb csak a mi ügyességünk tud gátat szabni az eltűnésének. Különféle power-upok is segítenek minket a célunk elérésében, így igazán élvezetessé tud válni a játék.

Gépigény
Processzor: 600Mhz | Memória: 64 Mb | Videokártya: 32Mb DirectX 7.0

ESET KÓD: AVW4AH

VÍRUSVÉDELEM

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus-programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot.

TELJES DVD-TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK
Split/Second / Hamlet / Buried in Time / Deadtime Stories / Hidden in Time: Mirror Mirror / Oriental Dreams / Sultans Labyrinth: A Royal Sacrifice

INGYENES JÁTÉKOK
Bigfoot 4x4 Challenge / Magic Farm: Ultimate Flower / Fun and Bullets

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Alpha Protocol / Blur / Lost Planet 2 / Medal of Honor (beta) / Transformers: War for Cybertron /

MOZIELŐZETESEK
Inception / Megamind / Morning Glory / Scott Pilgrim vs the World / Takers / The Last Exorcism

VIDEÓK
All Point Bulletin / Assassin's creed: Brotherhood / Battlefield Bad Company 2: Vietnam / Bulletstrom / Dead Space 2 / Deus Ex: Human Revolution / Driver: San Francisco / Fallout vegas / Mafia 2 / Medal of Honor / Need for Speed: Hot Pursuit / Shank / Shogun 2: Total War / Star Wars: The Force Unleashed 2 / Test Drive Unlimited 2 / The Agency / Xcom

HÁTTÉRKÉPEK
Deus Ex 3 (2db) / Killzone 3 / Shogun 2 Total War / Star Wars: The Force Unleashed 2 (2db) / Starcraft 2 / Ghost Recon: Future Soldier / HAWX 2 (2db) / Red Dead Redemption (16db) / Transformers: War for Cybertron (4db)

JAVÍTÁSOK
Age of Empires 3 v1.14 HUN / Splinter Cell: Conviction v1.03

TURKÁLÓ
CD-DVD írás Ashampoo Burning Studio v6.77 / Burn4Free v4.9 / CDBurnerXP v4.3.2.2140 / ImgBurn v2.5.1.0
Fájlkezelés 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.55a / WinRar v3.93
Képkezelés Fastone Image Viewer v4.2 / GIMP v2.6.8 / IrfanView v4.27 / Paint.NET v3.5.5 / XnView 1.97.4 |
Multimédia Adobe Reader v9.3 / CDEx 1.7.0 BETA 4 / Get My Videos Back v1.2.0.0 / K-Lite Codec Pack v6.0.4 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.572 / XviD v1.2.2 codec
Rendszer Advanced SystemCare Free v3.6.0 / Game Booster v1.4 / Smart Defrag v1.45 / Glary Utilities v2.23.0.923
Számítógép-védelem Avast Free Antivirus v5.0.545.100614 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.567

SZEREPJÁTÉK KOMOLYAN

Drakensang

[ÍRTA CHOCHO] **Manapság a keményvonalas szerepjátékok haldoklásának vagyunk szemtanúi. Szerencsére azonban mindig van egy csapat, mely az árral szemben úszva sikeresen próbálkozik meg egy ilyen játék fejlesztésével.**

ADATOK

KIADÓ
Eidos Interactive

FEJLESZTŐ
Radon Labs

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Processzor: Pentium 4 2,4 GHz
Memória: 1 GB RAM
Videokártya: Geforce 6600 256 MB
Merevlemez: 6 GB tárhely

Ilyen csapat a német Radon Labs is, melynek tagjai nem kisebb feladatot vettek a vállukra, mint hogy játékot készítsenek Németország legnépszerűbb hazai szerepjátékából, a The Dark Eye-ból. Noha kis hazánkban a táblás eredeti nem túl ismert, sőt, a világ többi táján se játsszák sokan, a németeknél igazi sikersztori (lásd a boxot), így csak idő kérdése volt, hogy valaki digitálisan is formába álmodja ezt a remek szabályrendszert. Az 1990-es években a szintén germán Attic's már készített egy trilógiát a téma feldolgozásaként, ám azóta tíz év telt el, a 3D-s világ pedig a Radon közbenjárásáig távol maradt a The Dark Eye-tól. A Drakensang végül 2008 nyarán jelent meg Németországban, és zajos siker lett, ami azt jelenti, hogy egyetlen nemzeten belül is két és fél millió darabot adtak el belőle. Szerencsére a kiadók láttak jövőt a cím nemzetközi bemutatásában is, így ha megkésve is, de tavaly tavasszal mi, németül nem beszélő halandók is belekóstolhattunk a The Dark Eye egyedi univerzumába. Akik akkor kipróbálták, nem bánták meg, most pedig ti is megnézhetitek, milyen is egy igazi, hardcore szerepjáték, ha kompromisszumok nélkül készítik el. A srácok ugyanis ahelyett, hogy a populáris irányt célozták volna meg a nagyobb bevétel érdekében, inkább tisztelettel és a rajongók iránt érzett maximális megbecsüléssel nyúltak a licenchez, egy kifejezetten nehéz, de meglehetősen jó játék képében.

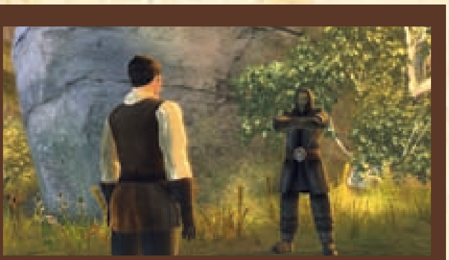
NÉMET RENDSZERRE ÉPÜLŐ SZEREPJÁTÉK, RÉSZLETEK TENGERÉVEL

SÖTÉT ERŐK

A Drakensang története a megszokott RPG-hagyományokhoz idomulva karaktergenerálással veszi kezdetét. Nem kevesebb mint húsz karakterosztály közül választhatjuk ki a nekünk legjobban tetszőt, és három különböző faj képviselőit személyesíthetjük meg. Noha a The Dark Eye rendszer nem koppint senkit és semmit, világa és annak lakói ismerősek lehetnek az AD&D-t ismerő játékosoknak. Itt is vannak elfek, törpök és emberek, valamint ezen a vidéken is a mágusok az urak, hogy a világot fenyegető örök gonoszról már ne is beszéljünk. A sztori egyébként nagyon kellemes része a Drakensangnak, mondhatni a kaland lelke, s ezért vétek lenne az alapokon túl bármi komolyabbat elárulni róla. A helyszín Aventuria földje, hősünk pedig épp Ferdok városa felé tart egy régi barátjához, Ardóhoz. Az öreg levélben tudatja velünk, hogy valami nincs rendben, és elkélne a segítség, az események pedig pár nem várt fordulat után nem kevesebbet követelnek, mint hogy mi váljunk a mindenütt rettegve tisztelt Sárkánypróba új bajnokává. Ez az út persze kellően viszontagságos, sok baráttal és még több ellenséggel szegélyezve, biztosítva a közel nyolcvanórás játékmenetet. Ilyen hosszú játéknál persze könnyű lenne elveszteni a fonalat, a fejlesztők azonban ügyesen egyensúlyoztak az opcionális, illetve a végigjátszáshoz elengedhetetlen tartalom között, így aki szeretné, alig harminc óra alatt is végigszaladhat a sárkánybajnokok sorsán. Egyedül azt sajnáltuk, hogy a sztorihoz mérten is kiváló forgatókönyv legtöbbször csak olvasható volt, ugyanis a játék alig használ szinkronszínészeket. A nem játékos karakterekkel nem fogunk olyan mély viszonyt kialakítani, mint ahogy azt a BioWare játékaiban láttuk, mégis lesz pár emlékezetes figura, és ez az „olcsóbb" megközelítés szintén a jól felépített történetnek köszönhetően válik be. Hiába, ha nincs pénz, de van kreativitás és szakértelem, a legtöbb korlát könnyedén ledönthető.

KEZDETI LÉPÉSEK

Ahhoz, hogy áthaladhassunk a katonai blokádon, két jóváhagyás kell, megszerzésük pedig két misszióhoz kapcsolódik. Ahogy beérünk a városba, a piactéren egy hölgyet és egy bohócot látunk vitatkozni. A lány, Salina elmondja, hogy a szeretője, Dranor veszélyben van, sőt, érthetetlen módon ellopta a lány értékes diadémját. Keressük meg a fickót,



és hozzuk vissza az ékszert. Irány a szemközti nagy szikla lábánál álló Runkel nevű fickó. Szerinte a falu kocsmárosa tudja, hol van Dranor. A kocsmáros éppen egy amazonnal vitatkozik valamin, majd elmondja, hogy Dranor a közeli erdőben van a banditákkal. Egyelőre hagyjuk a nőt, irány az erdő (kérdőjel a térképen)! A hídon hallgassuk meg a két gyereket az eltűnt mágusról (újabb quest), majd menjünk tovább, és útközben igyekezzünk elkerülni a vadállatokat. A helyszínre érve öljük meg a két banditát, majd a videó után mentsük meg Dranort, aki ezt követően csatlakozik a csapathoz. Irány vissza Salinához, aki jóváhagyását adja a település elhagyására. Ezt követően nincs más hátra, mint megkeresni az eltűnt varázslót, Rakoriumot. Az öreg eltévedt egy barlangban, onnét kell kihozni. Menjünk oda (újabb kérdőjel a térképen), majd az alagútban forduljunk balra, és menjünk be az első ajtón. Néhány patkány leölése után a mágus csatlakozik hozzánk, így nincs is más dolgunk, mint kivinni onnét. Ha végeztünk, az öreg eltűnik, a támogatása

pedig adott, így most már elhagyhatjuk a várost. Ekkor menjünk vissza a kocsmához, és beszéljünk az amazonnal, aki kisvártatva csatlakozik hozzánk. Irány a barikád, amit a roppant büszke Nandor kapitány őriz. Beszéljünk vele, mondjuk, hogy van két ajánlásunk, és innentől kezdve szabad a pálya a következő városba, Ferdokba. Persze még nem muszáj elmennünk, és ha akarunk, nekieshetünk a mellékküldetések elvégzésének.

SZEREPLÉS

Mivel a The Dark Eye egy saját rendszerrel működik, ennek ismerete a Drakensanghoz is elengedhetetlen. A fent már említett húsz kaszt arányosan oszlik el a három játszható fajon, és mindegyik tovább osztható alosztályokra. Érdekesség, hogy a legtöbb RPG-től eltérően nincs korlátozás a fegyverhasználatra a különböző kasztok között, noha az alosztályok elsajátításához más és más fejlettségi szintre lesz szükség, sőt, némely faj nem is választhat a másik lehetőségei közül. Összesen nyolcféle képességgel élhetünk a játék alatt, melyek a skillek alapjait képezik. Ha már skillek, huszonöt tulajdonság érhető el ötször ötös elrendezésben, külön tehetségcsoportokat alkotva a könnyebb átláthatóság kedvéért. Most számoljunk egy kicsit! Ez annyi mint… nos, sosem voltam jó matekból, de annyit még én is tudok, hogy nagyon sok lehetséges kombinációt nyújt a Drakensang. A játék alatt kismillió irányba fejlődhetünk, hogy végül fel se lehessen ismerni a karaktertáblánkat. A fejlődéshez természetesen a tapasztalati pontok is hozzátartoznak, működésük viszont szintén eltér a megszokottól. Itt kalandpont a nevük, és azon felül, hogy segítenek szintet lépni, elkölthetők új skillek megtanulására, képességeink erősítésére, varázslatok tanulására, vagy épp harci stílusok megismerésére. Természetesen a dolgokat nem a kisujjunkból szopjuk, hanem NPC-ktől sajátítjuk el a kalandjaink során, megint csak választás elé állítva bennünket. Egy szó mint száz, a The Dark Eye nem egyszerű világ, és gondolom, mondanom sem kell, hogy a Drakensang ezt a játékmenetében is igyekszik kidomborítani. Az első óráiban például senki sem fog eszeveszett terminátorként gyilkolászni az erdőben. Eleinte még egy nyavalyás farkas is leveri a HP-nk felét, a medvék pedig felérnek egy 80-as szintű WoW boss-szal, szóval ajánlott messzire elkerülni a térképen felvillanó piros pettyeket. Ha mégse sikerül elmenekülni, akkor jön csak az igazi szívás. Barátaink összevissza hadonásznak a fegyvereikkel, és tetejébe jön még a harcrendszer is, ami amolyan félig körökre osztott, félig pedig valós idejű mintát követ, átláthatatlannak és zavarosnak tűnik – eleinte. A karakterlapunkon csak pislogunk a millió adatot nézve, a szintlépés pedig akár egy statisztikavizsga. Nincs mese, nincs pardon, itt fejlődni, tanulni kell, türelmesen végigpásztázva, kilogikázva a számunkra legelőnyösebb tulajdonságokat, lenyelve, hogy a játékba ültetett oktatómód gyakorlatilag semmire sem alkalmas. Lehetséges, hogy sokaknak nem fog tetszeni a Drakensang professzionális, már-már kegyetlen hozzáállása, de talán pont ez az a dolog, ami miatt a játék kiemelkedik az átlagos szerepjátékok közül. Ezen felül ugyanis majdnem minden olyan, mint máshol. A küldetéseket NPC-ktől vesszük fel, és a teljesítésük elengedhetetlen a továbbjutáshoz, míg a harc csapatalapú, és egyszerre három tag alkothatja a partit. A játék folyamán sok szereplő csatlakozhat hozzánk, de akárkikkel is állunk szóba, ajánlott mérlegelni, ki mennyire lenne hasznos tagja a csapatnak. Egy mágus, egy harcos és egy tolvaj például kitűnő választás lehet, két mágus és egy íjász viszont nem biztos, hogy a későbbi helyszíneken is helyt fog

THE DARK EYE

Az eredeti, német szabálykönyvet Ulrich Kiesow alkotta meg még 1984-ben. Eladásait tekintve a TDE hamar Németország legjobban fogyó szerepjátéka lett, megelőzve az akkor még javában domináns AD&D-t is. Eddig már három kiadáson van túl a játék, a legutóbbi, negyedik 2002-ben jelent meg. A The Dark Eye angol nyelvterületen sokáig nem volt jelen, mindössze pár regény és videojáték jelent meg róla, Realms of Arkania cím alatt. A valódi kötetben azonban Arkaniát Aventuriának hívják, ahogy a Drakensangban is.

Ha úgy tartja kedvünk, az öreg Gandalf szigorú tekintetű ikertestvérével is útnak indulhatunk Aventuria földjén

állni. A szereposztás egyébként különösen érzékeny pont a Drakensangban. Leginkább a varázslatokkal kell ügyesen labdázni, mert sajnos nem mindegyiket tudja megtanulni az összes faj. A fajspecifikus varázslatok legjobbjai kétségkívül az elfeket illetik meg, míg harci képességeken belül a közelharc leghatásosabb fogásait kizárólag emberek sajátíthatják el. Nem könnyű eldönteni, mire is specializálódjon az ember (vagy elf, vagy törp – fő a politikai korrektség) fia, mert ahány misszió, annyi igény. Habár a küldetéseket már említettük, elrendezésükről még nem volt szó. Igazság szerint nehéz dolgunk van a teljesítésükkel, ugyanis a játék nem segít valami sokat, csak támpontokat ad, melyeket helyesen értelmezve juthatunk előrébb. A mellékelt, első helyszínt kitárgyaló szövegdobozban is jól látszik, hogy ezek a missziók az esetek többségében erősen összefüggenek, mondhatni egy kerek egészet alkotnak, így sokszor lehetetlen elsőre megállapítani, hogy mi főküldetés, és mi nem az. Annyi előnyünk mondjuk van, hogy a játék lineáris, így előrejutva már nem mehetünk vissza a korábbi területekre, ezáltal kiküszöbölve az esetleges átnyúlásokat a városok questjei között. Mellékküldetés rengeteg van, így unatkozni nem fogunk, a maximalisták pedig nemcsak a teljesítésükkel, de a felkutatásukkal is sokáig ellesznek.

FOLYTATÁS KÖVETKEZIK

A The River of Time igazából nem is folytatás, hisz gyakorlatilag a Drakensang eseményei előtt játszódik majd. A fejlesztő jól hangzó ígéretei szerint a játék sokkal barátságosabb lesz elődjénél, és ezúttal kifejezetten ajánlják majd a kezdő játékosoknak. Lehet, hogy ezzel el is veszti majd egyéniségét a sorozat? Kár lenne.

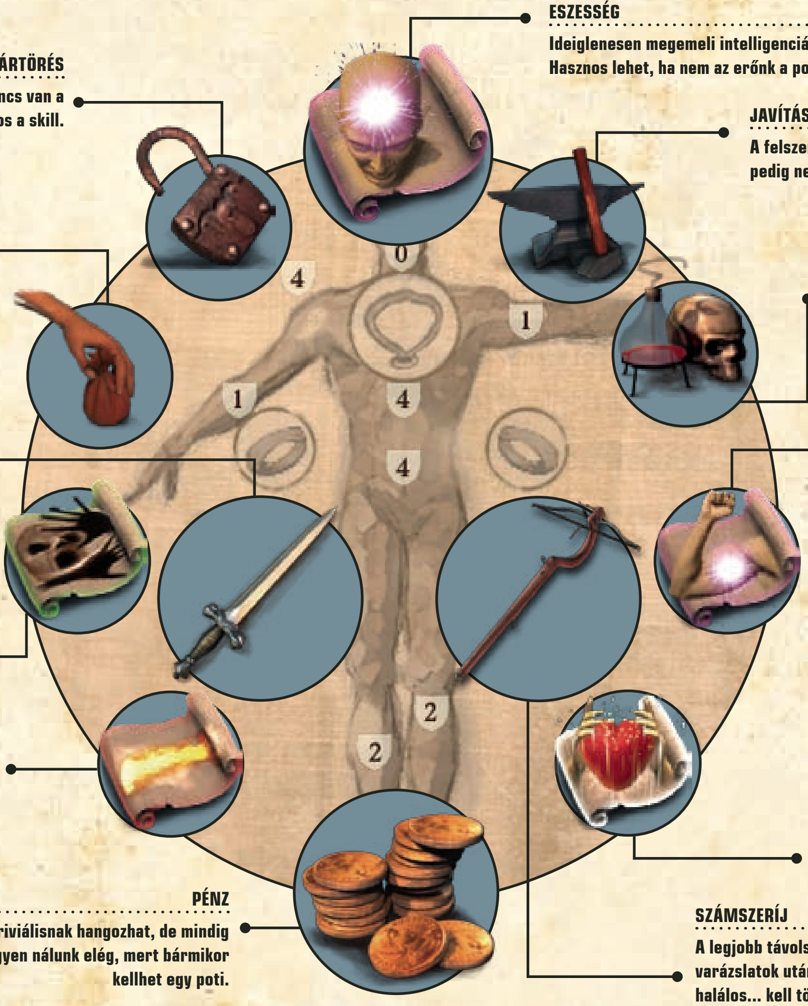
A MÚLT ÁRNYAI

Mivel a Drakensang már egy kétéves játék, ráadásul egy kisebb, kvázi amatőr csapat munkája, az ember azt várná, hogy messzemenőkig elavult, vagy legalábbis átlagos technikai megvalósítást kap. Ha azonban vetettek néhány pillantást a mellékelt képekre, éles textúrákat, valós idejű árnyékolást és sok-sok tereptárgyat láttok, kellően felszerelt karakterekkel és rengeteg poligonnal. Bizony, a Drakensang szép játék, méghozzá nem is kicsit, és ahogy haladunk előre, úgy válik egyre grandiózusabbá, kidolgozottabbá. Természetesen annyi csalás van a dologban, hogy egy Oblivionnal vagy Fallouttal szemben itt mindig csak egy bizonyos részt renderel le a motor, de hogy a stíluson belül is összevessük valamivel, a tavalyi év egyik legjobb RPG-jének számító Dragon Age: Vérvonalak után sem fog fájni tőle a fejünk. Sajnos ehhez a gyönyörhöz azért gép is kell, főleg, ha feltelepítjük a 4 GB extra helyet követelő, magas felbontású textúrapakkot. Az én itthoni vasamon (AMD Athlon II X2; ATI HD5770, 6 GB RAM) a Drakensang olyan 40-50 képkockát ment 1920x1080-as felbontásban és négyszeres élsimítással, ami ilyen beállítások mellett nem tűnik kevésnek, az engine korához viszonyítva azonban nem is annyi, mint várná az ember. A motorról annyit még érdemes elmondani, hogy a neve Nebula Device, és azon felül, hogy teljesen saját fejlesztés, nyílt forráskódú, ami egy kereskedelmi forgalomba hozott technológia esetén igen ritka madár. Zene és hang terén a játék nem állít fel új rekordokat. Szinkron sokszor nincs, ez a némaság pedig szokatlan lesz az utóbbi év színes-szagos csodái után, egy olyan csapattól azonban,

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	MAXIMUM
AQUA electromax GURU TREND	83 FPS	50 FPS	45 FPS
Memória: 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 500 GB WD Caviar Blue **CPU:** AMD Athlon II X2 240 **VGA:** ASUS Radeon EAH5570 1GB DDR3 **Alaplap:** ASUS M4A78L-M LE **Tápegység:** Chieftec-ARENA 400W ATX	1280×1024-es felbontás, a grafikai beállítások a legalacsonyabb fokozaton, a nagy felbontású csomag kikapcsolva – a szekér szalad, a játékos vidám.	1280×1024-es felbontás,a grafikai beállítások közepes fokozaton, a nagy felbontású csomag kikapcsolva – a változás érzékelhető, de a sebesség még mindig átlagon felüli.	1280×1024-es felbontás,a grafikai beállítások magas fokozaton, a nagy felbontású csomag bekapcsolva – alig esik a sebesség, de a látvány igencsak meggyőző.
AQUA electromax GURU MAX	93 FPS	62 FPS	56 FPS
Memória: 4 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 1 TB WD Caviar Green 10EARS **CPU:** Intel Core i3 2.93GHz **VGA:** ASUS Radeon EAH5770 CuCore/2DI/1GD5 **Alaplap:** ASUS P7P55D **Tápegység:** Gigabyte Superb 460W	1280×1024-es felbontás, a grafikai beállítások a legalacsonyabb fokozaton, a nagy felbontású csomag kikapcsolva – hiába a ránk törő farkashorda, a játék hasít.	1280×1024-es felbontás,a grafikai beállítások közepes fokozaton, a nagy felbontású csomag kikapcsolva – a játék szebb, de nem lassabb, minden a lehető legnagyobb rendben.	1280×1024-es felbontás,a grafikai beállítások magas fokozaton, a nagy felbontású csomag bekapcsolva – a játék gyönyörű, a kategória bármelyik tagjával vetekszik.



ESZESSÉG
Ideiglenesen megemeli intelligenciánkat. Hasznos lehet, ha nem az erőnk a politikánk.

ZÁRTÖRÉS
A játékban egy rakás rejtett kincs van a lezárt ládákban, ezért igen hasznos a skill.

JAVÍTÁS
A felszerelésünk idővel meggyengül, a kovács pedig nem olcsó. Ilyenkor jó egy törpe.

LOPÁS
Minden szerepjáték elengedhetetlen képessége. Az ügyes tolvaj sokat spórolhat nekünk.

ALKÍMIA
A különböző gyógyitalok és egyéb huncutságok kikotyvasztása sokat spórol a csapatnak.

KARD
A közelharci fegyverek közül a kard a legjobb. Gyors, közelre és távolra is halálos.

ERŐ
Ez a képesség ideiglenesen megemeli fizikai erőnket, hogy nagyobbakat sózhassunk oda.

SZÖRNYŰ LÁTKÉP
Félelmetes víziókat kelt az ellenség szemében, összezavarva, lelassítva azt. Hasznos.

TŰZSUGÁR
A felgyújtott ellenfél gyengébbeket üt és nagyobbat sebződik, érdemes hát megtanulni.

GYÓGYBALZSAM
Rendkívül hasznos varázslat, mellyel egyszerre gyógyíthatjuk be csapatunk sérüléseit.

PÉNZ
Triviálisnak hangozhat, de mindig legyen nálunk elég, mert bármikor kellhet egy poti.

SZÁMSZERÍJ
A legjobb távolsági fegyver a varázslatok után. Pontos, gyors, halálos... kell több?

mint a Radon Labs, nem várható el, hogy egy mozifilm stábjával dolgozzon a hangokon. A zene inkább hangulatos, mint fülbemászó, vagyis kellemes a háttérben, de külön nem hallgatná az ember. Az irányítás a KOTOR óta „kötelező", harmadik személyű kamerakezelést használja, ami viszont ez esetben szül pár apróbb kellemetlenséget. Nevezetesen a kamera vagy túl közel van a karakterekhez, vagy túl messze, ezért a szűkebb pályarészeken sokszor kell scrollozgatni az egérrel. Szerencsére a harc bármikor megállítható, így szemügyre lehet venni a haramiákat és a környezetet, ami a megfelelő taktika megválasztásához elengedhetetlen lépés. Kár, hogy sokszor csak a nézet bekalibrálása miatt fogunk szünetet tartani. Hát igen, semmi sem tökéletes.

KURIÓZUM?

Igen, kétségkívül. A Drakensang igazán eredeti megközelítésű játék, aminek kizárólag annyi a baja, hogy időrabló. Még az első lépések megtételéhez is spekulálni kell, a tutorial és a kézikönyv pedig nem segít eleget ahhoz, hogy az egyszeri mazsola (mint e sorok írója is) egyik napról a másikra otthon érezze magát. Előbbi sokszor jól jönne, de csak nagy általánosságokat ír le, és nincs semmi struktúrája, így többre jutunk, ha inkább magunk fedezzük fel a dolgokat. Viszont ha adunk neki egy esélyt, és rááldozunk pár drága órát, a befektetés kisvártatva megtérül, az élmény pedig, amit a játék nyújt, tényleg felejthetetlen lesz. Ezt mi sem támasztja alá jobban, mint hogy a Drakensang köré egy egész családias, nemzetközi underground közösség épült ki. A különböző végigjátszások egymásra licitálva dicsekednek az írójuk által nevelt karakter nagyszerű eredményeivel, a többszöri, szinte végtelen újrajátszhatósági érték pedig biztos, hogy sokakat elvarázsol majd az első menet után. Azok, akik szeretik a szerepjátékokat, értékelni fogják a program belülről fakadó nagyszerűségét, ha pedig valaki évek óta sír egy új Wizardryért vagy Baldur's Gate-ért, itt megtalálja a számítását. Azt viszont nem árt leszögezni, hogy az RPG-kben járatlan játékosok nem biztos, hogy átrágják majd magukat az első öt óra kőkemény megpróbáltatásain. Nekik azt üzenem, hogy nem éri meg feladni, mert a durva borítást feltörve mindenki számára ízletes termés lapul a csonthéj alatt, ami ráadásul egy sokkal mélyebb játékosgenerációnak állít emléket. Így van, a Drakensang jó játék, nagybetűs nosztalgia, és ha tetszik, már lehet készülni az elvileg idén érkező folytatására is. A The Dark Eye: Drakensang: The River of Time persze egyelőre csak a német piacot lepi meg, ha viszont nálunk is elérhető lesz, tuti, hogy részletesen beszámolunk róla.

NA ÉS A M.A.G.U.S.?

A M.A.G.U.S. joggal fogható fel a „magyar The Dark Eye-nak", és a rajongók ezer éve ácsingóznak egy minőségi PC-s játékadaptáció után. Sajnos azonban ez az álom valószínűleg soha nem fog teljesülni, ugyanis míg a német piac elég nagy egy AAA kategóriás szerepjáték sikerességéhez (a Drakensangból 2,5 millió ment el Németországban), addig kis hazánkban alig pár ezer darab fogyna el, így senki nem vállalkozik a többéves fejlesztésre. Így aztán marad a papír, a szabálykönyv és a ceruza, ami nem is olyan rossz azért, ha jobban belegondolunk.

Első pillantásra jó helyen járunk, de azért vannak előítéleteink a tengerből előmászó csajokkal szemben...

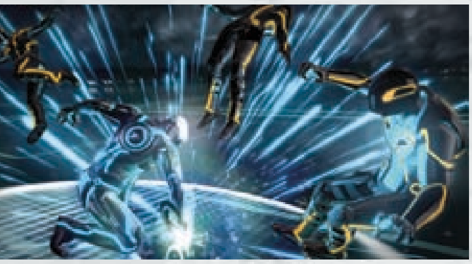
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2010

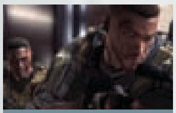
A Los Angelesben megrendezett forgatag végre kezdi visszanyerni az őt megillető pompát és felhajtást, már csak az kellene, hogy a játékfejlesztők is vegyenek egy nagy levegőt, és a már bejáratott címek folytatása és újragondolása helyett belevágjanak valami igazán eredetibe. Persze azért volt mit nézni idén is, a következő nyolc oldalon egy PC-s súlypont köré szervezett merítést adunk át nektek, természetesen a teljesség igénye nélkül.

TRON EVOLUTION

Disney / Propaganda Games 2010. november

Majd' 30 évvel ezelőtt készült el a sci-fi világ egyik legeredetibb világát felvonultató film, a Tron, idén pedig jön a folytatás, a Tron: Legacy is. Nem túl meglepő módon mindennek jegyében egy játék is készül, Tron: Evolution néven, mégpedig azzal a céllal, hogy adjon némi fogódzót azzal kapcsolatban, mi is történt a digitális világban a két film között eltelt 20 évben. A Tron: Evo nem kis meglepetésre talán a Mirror's Edge-re hasonlít a legjobban, már ami a harcrendszert és a világban való közlekedést illeti: a Faith kalandjaiban látott parkouros mozdulatok a virtuális univerzumban is jó szolgálatot tesznek, villámgyors cikázással oszthatunk ki méretes pofonokat az ellenünk vonuló, egyelőre nem túl eszes AI-nak. A harcrendszer fontos eleme még a híres Tron Disc is, amit egyrészt hajigálhatunk az ellenség nagy bánatára, másrészt fejleszthetjük is: akár fel is robbanhat időnként, ami egyfelől szép színes ábrákat jelent, másfelől meg hatalmas sebzést a közelben állóknak. Azt hiszem, legtöbbünknek elsőre a fénymotoros jelenet ugrik be a filmből, a nyílegyenesen száguldó, kilencven fokban forduló, maguk mögött fényes csíkot hagyó masinák szinte beleégnek az arra fogékonyak agyába, így nyilván ezt nem hagyják majd ki a játékból sem: sajnos tapasztalataink alapján bár látványos, gyors és izgalmas is lehetne ez a rész, egyelőre inkább unalmas – persze novemberig még rengeteg idő van hátra.





SPECOPS THE LINE

Az Apokalipszis most brutalitása és drámája a porig rombolt Dubaiban – ezt adja a megszokottól nagyon elütő fedezékharc-alapú lövöldözés. A demóból kiderült, hogy tényleg jó, ha felkészülünk: nemcsak harcolunk majd, de a lelkünk egy darabja is ott marad a játék narratívával kevert forró homokjában.

A 2010-ES E3 A SZÁMOK TÜKRÉBEN

Mind tudjuk, hogy nagy valószínűséggel hatalmas és embert próbáló feladat megszervezni egy E3 szintű rendezvényt – rengeteg előadó, még annál is több látogató, elképesztő méretű rendezvényterület, számtalan váratlan és azonnali megoldásra váró probléma. Hogy megpróbáljuk átadni ennek az egésznek a súlyát, álljon itt pár adat annak bizonyítására, hogy valójában mekkora falat is ez az egész.

9 focipályányi szőnyeget fektettek le a Los Angeles-i Convention Centerben

100 családnak elegendő bútort helyeztek el a tárgyaló- és bemutatótermekben

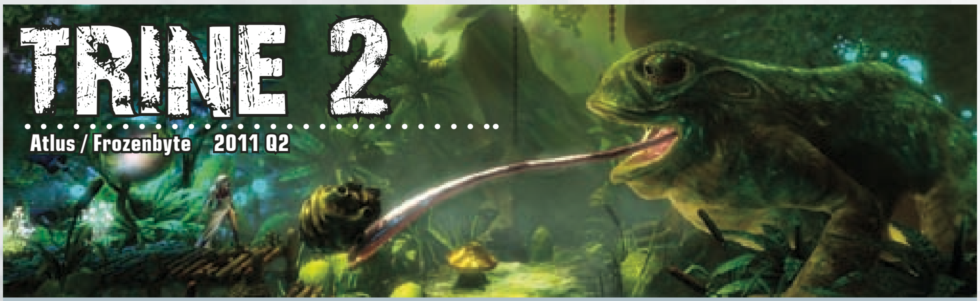
1000 munkás dolgozott három hónapon keresztül csak azon, hogy a helyszín felépüljön

17 000 órányi munka kellett az ideiglenes hálózatok felépítéséhez és leteszteléséhez

33 700 méternyi üvegszálas kábelt fektettek le a szakemberek, hogy a hatalmas információáramlási (fel- és letöltési) igényt kiszolgálják

45 000 embert vártak a háromnapos rendezvényre, és ennek csak egy kis hányadát teszik ki a szakmabeliek

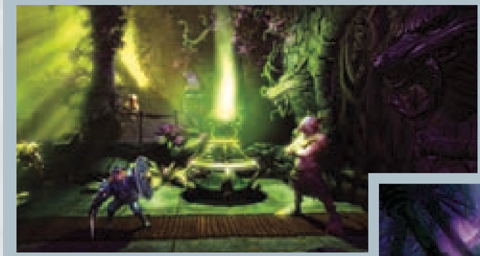
1 000 000 méternyi hálózati kábelt fektettek le, ez nagyjából elérne Nagykanizsától Nyíregyházáig és vissza



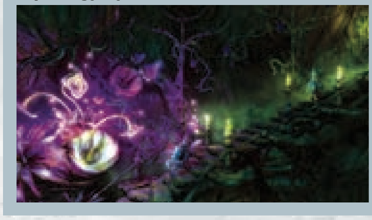
TRINE 2

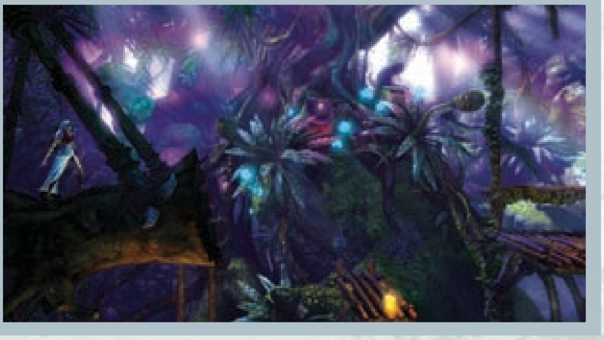
Atlus / Frozenbyte 2011 Q2

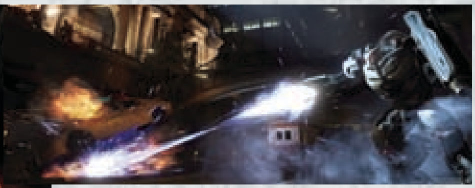
A Trine első része a maga összetett egyszerűségével szerzett hatalmas rajongótábort – aki esetleg nem tudná, egy oldalnézetes platformjátékról beszélünk, amiben a három karakter között váltogatva kellett remekbe szabott fejtörőket megoldani.
A második részben majdnem ugyanezt kapjuk, de közben meg mindenből egy kicsit többet is (például lesz netes koop multi). A grafika, ami már az első alkalommal is szép volt, most lépett pár szintet, és persze a karakterek képességei sem maradtak változatlanok. A varázsló például egy jól képzett Jedi módjára a levegőbe emelheti az ellenfeleket, a tolvaj pedig lelassíthatja az időt – a fejlesztők elmondása szerint egyrészt számos egyéb újítás lesz, másrészt ezek mindegyikére szükségünk is lesz majd a játék folyamán. A játékmenetre nem lesz hatással, de mindenesetre jó hír, hogy a 2011 második felére tervezett játék ezúttal jóval barátságosabb áron kerül majd forgalomba, mint a 20 és 40 dollár közé belőtt 2009-es eredeti.



Az első rész sem volt csúnya, de ezek a képek... gyönyörűek.



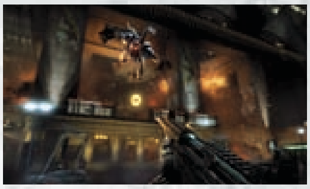


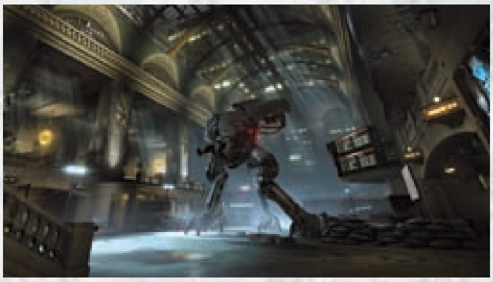


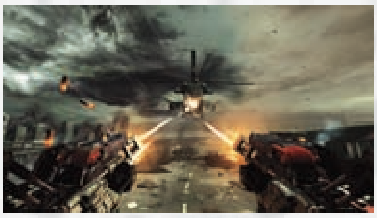
CRISIS 2

EA / Crytek 2010 Q4

Azt, hogy a Crysis 2 gyönyörű lesz, tudjuk. Azt, hogy a dzsungelt felváltja a térden lőtt New York, tudjuk. Azt, hogy alaposan leegyszerűsödik a Nanosuit használata, tudjuk (aki esetleg lemaradt volna: két mód lesz, az egyikben erősek és golyóállók leszünk, a másikban pedig átmenetileg láthatatlanok). Kevés dolog maradt tehát, amiről eddig még nem esett szó az ezúttal konzolra is ellátogató gépiszasztó lövöldéről, így az E3-at arra használta a Crytek, hogy megmutassák, mennyivel okosabbak a második rész ellenfelei az első rész nettó hülyéinél. A csoportosan támadó alienek ezúttal megosztják majd a figyelmünket, kihasználják, ha csak az egyikükre figyelünk, és persze nem rontanak nekünk fejvesztve. Ennyi kellett: a hangulat megvan, a grafika és a játékmenet eddig sem volt rossz, és még az is lehet, hogy a kihívást is megkapjuk. Úgy legyen.



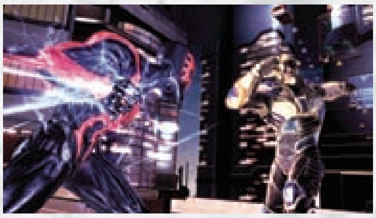




F.E.A.R. 3

Activision/Moby Games 2010 Q4

Ha volt játék, aminek nagyon kellett egy jó E3-as bemutató, akkor a F.E.A.R. 3 mindenképpen esélyes erre a címre, hiszen az első képek és videók alapján hatalmas csalódásnak ígérkezett a program. Azonban most egy kicsit megnyugodtunk, mert kiderült, hogy ha nem is megy minden rendben, de legalább az irány jó: továbbra is erős AI, jó taktikai elemek és pofás grafika jellemzi a F.E.A.R.-t, és az elmebeteg almás részek sem hiányoznak, és bár az egyjátékos küldetés minősége továbbra is kérdőjeles marad, azért egy kicsit kifújhatjuk magunkat.



SPIDERMAN TSD

Activision/ Beenox 2010. szeptember 7.

Jó látni, mikor a dolgok az elvárásaink szerint alakulnak: Los Angelesben ugyanis az Activision bejelentette, hogy az eddig ismert két Pókember-univerzum mellé az általunk is tippelt 2099-et teszi be hamradiknak (az utolsó helyszín valószínűleg a GamesComon derül ki). A Cyberpunk-beütésű, mamutcéges jövőkép igencsak illik a sorba, és mivel stílusában és hangulatában nagyon eltér minden más világtól, már most imádjuk az egészet. Pókember a jövőben, mi jöhet még? (Reméljük, másik tippünk, az 1600-as évekbe helyezett hálószövés.)

TRUE CRIME HONG KONG

Activision / United Front 2010. 09. 21

Nagyon úgy tűnik, hogy csodát csinál az Activision – amilyen mélyről indul a True Crime aktuális epizódja, olyan magasra juthat. Mozgás közben még durvább a nagyvárosi nyüzsgés és a test-test elleni küzdelem, de a tűzharcok és a járműves részek kapcsán sem láttunk semmi olyat, ami az első két True Crime rossz emlékeit idézné fel. Sajnos játszható változat még nem volt kiállítva, így az irányítással és a többi apró-sággal kapcsolatban még nincs véleményünk – legalább lesz mit csinálni Kölnben is.

INNERGY

Activision/Moby Games 2010 Q4

A stressz korunk népbetegsége, így nem meglepő, ha a sok mozgásra és egészséges életre ösztönző videojáték után egy olyan is készül, ami az idegesség és a szorongás ellen nyújt ellenszert. Az Innergy két összetevője, a végtelenül egyszerű program, illetve a szívverésünket figyelő kis eszköz együttesen segít olyan állapotba hozni a testünket, ami orvosi vizsgálatok szerint negálja a stressz okozta bántalmakat. Az elsőre humbuggyanús cucc tényleg működik, az ujjunkra csíptethető kis kütyüt egy vezető biotechnológiai cég fejlesztette ki a Ubisoftnak, és kísérletek tucatjai bizonyítják a hatékonyságát. Amúgy a program maga is bolondbiztos, a lényeg, hogy úgy vegyünk levegőt, hogy a képernyőn a pont a színes sávokon belül maradjon – akik próbálták, csak szuperlatívuszokban beszélnek az Innergyről, ami jó jel. Még a végén szemtanúi leszünk annak, ahogy összeolvad az orvoslás és a játékipar?

ROCK BAND 3

MTV Games / Harmonix 2010 Q4

A sok kiállított zenés játék közül talán a Rock Band harmadik része mutatta a legtöbbet: egyrészt működőképesnek bizonyult az új, billentyűs hangszer, másrészt nagyon úgy tűnik, hogy akár igazi gitárral is beállhatunk majd a haverok közé – hogy ez csak a kontrollerré bővített hangszerekkel megy-e, vagy bármi jó lesz, amin van hat húr meg egy jelkimenet, még kérdés. Mindenesetre nagyon jó, hogy végre elkopnak majd az „ahelyett, hogy játszol, inkább tanulnál meg rendesen gitározni" szólamok…

LEGO STAR WARS THE CLONE WARS

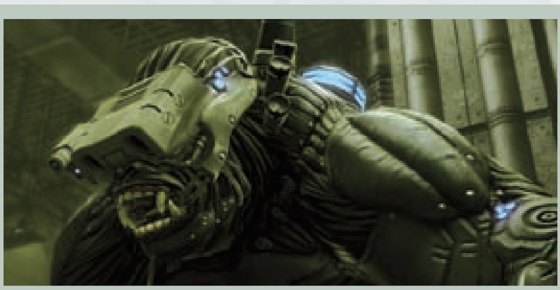
LucasArts / Traveller's Tales 2010 Q4

Annak ellenére, hogy a LEGO-játékok lassú kivérzését jósolgatjuk már jó ideje, úgy tűnik, van még lendület a dologban. A Klónháborút feldolgozó SW-epizódban például nemcsak a harcrendszeren újítottak sokat (a bossharcoknál például már nemcsak csapkodni kell majd, hanem gondolkozni is kicsit), de a megjelenítésen is csiszolt kicsit a fejlesztőcsapat. Rossz hír, hogy bár a kooperatív játékmód fontos marad, továbbra is csak ketten játszhatunk majd egyszerre.

COMPANY OF HEROES ONLINE

THQ / Relic 2010

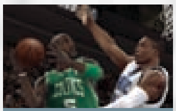
Az öt legjobb RTS-be lazán belefér a Company of Heroes, szerintem még azok is mosolyogva merülnek az emlékeikbe, akik amúgy utálják a valós idejű tanktologatósdit. Sajnos nem arról számolunk be, hogy a Relic nekiült formába önteni a következő részt, de azért nem kell keseregni: bár ahogy az a címből is kiderül, az új CoH a netes multira helyezi majd a hangsúlyt, a készítők jottányit sem engednek a tőlük megszokott tökéletes minőségből (ha meg mégis, akkor sincs baj, mert ingyenes lesz az egész). Természetesen a recept alapjai nem változnak, továbbra is a II. világháború véres poklában kell kikapargatnunk a gesztenyét, azonban az eddigi rendszeren túl (a teljesített feladatokért kapott pontokból szintet lépünk, minél magasabb szintűek vagyunk, annál több lehetőségünk lesz a harcmezőn) bevezetik a Harctéri Tárgyak, illetve Hősök rendszerét, amik használata esetén további módosítókat kapnak csapataink (tárgyak: nagyobb sebzés vagy látótávolság, plusz életerő; hősök: mesterlövész, műszaki alakulat). A használni kívánt extrákat a gyűjtögetős kártyajátékokban megszokott rendben, vagyis még a csata megkezdése előtt kell kiválasztani, ami valószínűleg egyéni ízt ad majd minden egyes ütközetnek. Az amúgy mikrotranzakciókra építő gazdasági modellel elképzelt CoHO egyelőre csak az észak-amerikai és a koreai területre készül, de elég valószínűtlen, hogy itt meg is áll a terjeszkedés.



MINDJACK

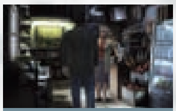
Square Enix / Feel Plus 2010. október

2031-ben járunk, a fénylő fegyverek, a semmiből szükség szerint létrejövő pajzsok, robotok és persze gonosz mamutcégek korában – nem a történet jelenti azt az egyediséget, ami miatt a Mindjack bekerült a válogatásba. Sokkal inkább az a rendszer, aminek segítségével a játékos egyik testből a másikba vándorolva harcolhat az ellenséggel: az egyik pillanatban még Jim Corbin vagy, a főszereplő, a következőben meg már a rád vadászó osztag parancsnokának bőrébe (vagyis inkább agyába) bújva szórhatod meg a felkészületlen riválisokat. Azonban itt még nincs vége: az egyszemélyes kampány egy érdekes csavarnak köszönhetően részben netes multi is, ahová akárki becsatlakozhat, így nem a gépi ellenfelek ellen harcolunk majd, hanem a világ távoli pontjáról becsatlakozók nehezítik meg az életünket. Sem a lélekvándorlás miértje, sem a többjátékosként elképzelt kampánymód technikai részletei nem ismertek egyelőre, de az biztos, hogy mind a játékélményt, mind az újrajátszhatóságot megdobják majd. Érdekes ötlet, szép kivitelezés – a Mindjack személyében a közeljövő nagy sikere érkezik a surranópályán?



NBA 2K11

Az ígéretek szerint a tavalyi rész sikerére építve a 2K minden idők legjobb NBA-játékát hozza majd tető alá, amiből nem hiányoznak majd sem a sztárok, sem a zseniális játékmenet, és az online mód sem marad érintetlenül. Ráadásul ez legalább PC-re is kijön.



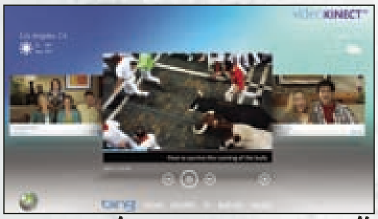
BLACK MIRROR 3

A dtp kalandjátékának harmadik része ott veszi fel a fonalat, ahol az előző rész főszereplője elejtette azt, és a kiállításon látott részletek alapján biztosra mondhatjuk, hogy a sötét hangulatú történet most sem szűkölködik majd izgalmas fordulatokban vagy érdekes fejtörőkben.

CIVILIZATION V

2K Games / Firaxis 2010. szeptember 24.

A jelek szerint nemcsak új rész, hanem egyenesen a forradalom maga jön el majd egy szeptemberi péntek délutánon, amikor első alkalommal lesz lehetőségünk belevetni magunkat a PC-s játéktörténelem legaddiktívabb játékának ötödik részébe. Korábban már írtunk itt a magazinban arról, hogy mennyi minden változik (tényleg csak felsorolás szintjén: hatszögletű mezőkből felépülő pálya, új egység- és városmenedzsment, az AI irányította népek vezetőjének személyisége kihat a taktikára, a városok két mező helyett hármon gazdálkodhatnak, a népek együtt is kutathatnak egy fejlesztésen, sőt, még magát a technológiai fát is átdolgozták), és az első hírek alapján azt írtuk, hogy bár tényleg sarkaiból fordul ki a Civilization-sorozat, minden egyes változásnak pozitív hozadéka lehet. A Los Angelesben kiállított tesztverzió alapján nyugodtan mondhatjuk, hogy az öreg Sid Meyer (vagyis inkább Jon Shafer vezető dizájner) még mindig tudja, mivel lehet hosszú órákra a gépek elé szögezni a játékosok ezreit: a demo elől úgy kellett elverni az embereket, hogy mások is odaférjenek. Például most először érezhettük úgy, hogy bár a játékélmény szempontjából sokadlagos tényező, azért nem baj, ha egy Civ speciel ki is néz valahogy. A hatszöges csavar is a kívánt változást hozta, vagyis az eddigi erőfitogtatás helyett alapos tervezés kell egy sikeres csatához. Oldalakon keresztül sorolhatnánk még a finomabbnál finomabb részleteket (bábkormány a legyőzött városokban), de megvárjuk inkább a végleges változatot, és majd azt szedjük ízes darabokra.



MOZGÁSBAN A JÖVŐ

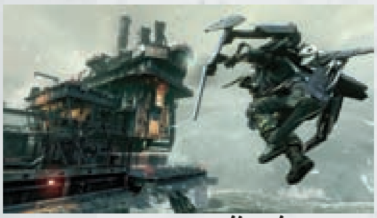
A Microsoft sajtótájékoztatója

A jellemzően csak konzolos újításokkal operáló rendezvény legfontosabb, magyarokat is érintő bejelentése, hogy még idén hazánkból is hivatalosan elérhetővé válik az Xbox Live! rendszere. Ezen túlmenően láthattuk működés közben a Natalt, ami mostantól a Kinect névre hallgat, illetve bemutatták a régóta pletykált új Xbox 360-variánst, a karcsúbb, halkabb, és nem utolsósorban nem drágább Slimet, amiben immár beépített WiFi adapter is van. Az új gép július 16. után lesz kapható, az áráról egyelőre nincs pontos információnk.

A 2D NEM ELÉG

Nintendo sajtótájékoztató

A Nintendo megint megcsinálta – sok egyéb mellett bejelentették a Nintendo 3DS-t, ami egy különleges kijelző segítségével képes arra, ami másnak még nem nagyon sikerült: mindenféle szemüveg vagy egyéb külső hardver nélkül három dimenzióban ábrázolja a játékokat. A módszer sajnos egy újság hasábjain nehezen visszaadható, de Stöki próbálta a dolgot, és bár belesajdult a feje, elismerően nyilatkozott az új japán csodáról. És ami a legfontosabb: nem kell attól tartani, hogy rövid életű lesz a dolog, már most majd' 40 játék készül a masinára.



STABIL FEJLŐDÉS

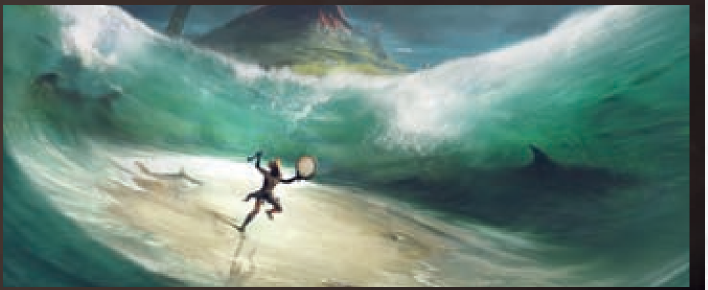
Sony sajtótájékoztató

Ahogy tavaly, úgy idén sem a Sony vitte el a show-t, annak ellenére sem, hogy megint csupa ígéretes dologgal álltak elő. Egyrészt megmutatták, mire képes a Move, a cég saját mozgásérzékelés-megoldása (nekik ugye kontrollerük is van, nem puszta kézzel hadonásznak), másrészt a Valve PS3-on demózta a Portal második részét, illetve láthattunk részleteket az inFamous második és a Killzone megdöbbentően pofás harmadik epizódjából (ez utóbbiból választottunk képet, ami fent látható).

PROJECT DUST

Ubisoft / Ubisoft 2011. tavasz

Az egyelőre csak kódnév alatt futó játékkal kapcsolatban sajnos semmi konkrétumot nem sikerült megtudnunk, de még így is, vagy talán éppen ezért egyike a 2010-es E3 legizgalmasabb címeinek. Az alaptörténet szerint egy olyan törzs vezetése lesz a feladatunk, akik valaha birtokolták a természet kordában tartásához és irányításához szükséges varázserőt, azonban mára már elveszett az ősök tudása, így a kihalás lávafolyamok, földcsuszamlások és egyéb katasztrófák képében riogatja a maroknyi túlélőt. A videón látottak és hallottak, illetve a kiadott képanyag stílusa alapján egy olyan istenszimulátorra tippelnénk, mint a jó pár évvel ezelőtt született stratégiai klasszikus Populous. Pillanatnyilag tulajdonképpen hiánypótló lenne egy ilyen, a régi iskolát követő RTS, így nagyon reméljük, hogy amikor pár hét múlva kiderül a többi információ, nem meregetjük majd nagyon a szemünket meglepetésünkben. Jó jel, hogy a DUST készítésében az az Éric Chahi is közreműködik, akinek többek között az Another Worldöt és a Heart of Darknesst is köszönhetjük, így biztosra vehetjük, hogy még akkor sem lesz baj, ha kiderül, hogy az egésznek egy centi köze nincs a Populoushoz. Szűk két hónapon belül, a GamesCom után már mindenképpen többet tudunk majd.



BULLETSTORM

EA / People Can Fly - Epic Games 2011. február 22.

Az előző számban már olvashattatok egy minden igényt kielégítő előzetest Stökitől, azonban az E3-as bemutatón még messzebb mentek a készítők, és szerencsére nem azt a lagymatag részt mutatták be a nagyközönségnek, amit Miguel látott a Los Angeles-i rendezvény előtt pár héttel Londonban. Bárki, akinek eddig kétsége volt afelől, hogy tudják-e a fejlesztők, mit is csinálnak, megnyugodhat, hiszen a neten újranézhető játékrészletből még a leginkább óvatosak számára is kiderült, minden a helyén lesz ebben a nemes egyszerűséggel is csak akcióorgiának bélyegzett programban. A grafikai elemek a hatalmas látképtől a legapróbb részletekig gyönyörűek és stílusosak, a folyamatos véres harcra kihegyezett játékmenet egy pillanatra sem áll le, és a szereplők konstans beszólásait már most röhögve idézgetjük egymásnak a szerkesztőségben. Végre azt is láttuk, hogy mi mindenért oszt majd pontot a játék: szinte mindenért, amit a vérgennyláda kategórián belül elsüthetünk. Torok- és egyéb lágyrészek meglövése, szakadékba lökés, trafóba taszítás (ez csomagban jön a ropogósra sütéssel), és még vagy húsz másik véres érdekesség (és akkor még nem is láttunk neki a kombinálásnak). Az már most látszik, hogy a Bulletstorm nem az a játék, ahol a fedezékből kibukkanó kisujjakra kell lövöldözni, a szereplők átlagosan 2 méterről puffogtattak, rúgtak és vágtak – a könnyünk csordul ki örömünkben.

MGS RISING

Konami / Kojima Productions

Lehet örülni, mert megint jön PC-re a Metal Gear Solid: a Rising annak a Raidennek a történetét szövi tovább, akit az eddigi egyetlen PC-s MGS-portban ismerhettünk meg, és bár a játék a sorozat többi részében is látott lopakodós-harcolós üzemmódot viszi tovább, a fejlesztők szerint nem is annyira a sunnyogáson, mint a kardvíváson lesz a hangsúly. Az E3-on levetített film is ezt mutatja, sőt, a játék alapkoncepciója is erre épül: egyrészt felhasogathatjuk az ellenséget, másrészt a darabok közül kiturkálhatjuk mindazon alkatrészeket, amik használhatónak tűnnek – és ez az egész testrészválogatósdi ott kap értelmet, mikor elmondjuk, hogy az ellenfelek egy része kiborgszerű létforma, akiknek páncélja vagy egyéb része értékes lehet a szintén teljes testpáncélban szambázó Raidennek. A demó tanúsága szerint a kardozás pontosan modellezett lesz, legalábbis az alapján, ahogy félbe, szeletekre, majd katonákra vágtak egy megtermett görögdinnyét, minden alapunk megvan a reménykedéshez.

MAFIA 2

2K Games / 2K Czech 2010 Q4

Nagyon remélem, hogy ez az utolsó játékkiállítás, aminek kapcsán még „megjelenés előtt” kell írjunk a Mafia 2-ről. Ha minden rendben ment volna, akkor legkésőbb idén tavasszal le kellett volna tudjuk a tesztet is, de a csehek túlságosan el nem ítélhető módon újra és újra visszaültek a gépek elé, hogy még egy kicsit csiszoljanak itt, egy kicsit polírozzanak ott... Ennek köszönhetően aztán Los Angelesben tulajdonképpen a végleges változatot állította ki a 2K Games, így volt lehetőségünk újból meggyőződni arról, hogy a nagybetűs Csoda készül el lassacskán. A korhű autók, az üldözések, az élő város, a remek fizika, a lövések nyomán változó környezet, a sok kis apró részlet mind a helyén van, a szereplők, a párbeszédek, a történet maga is minimum megkapó, szóval már tényleg csak az kell, hogy végre a kezünk közé kaparinthassuk a Top 5 legjobban várt játék listánk illusztris tagját.

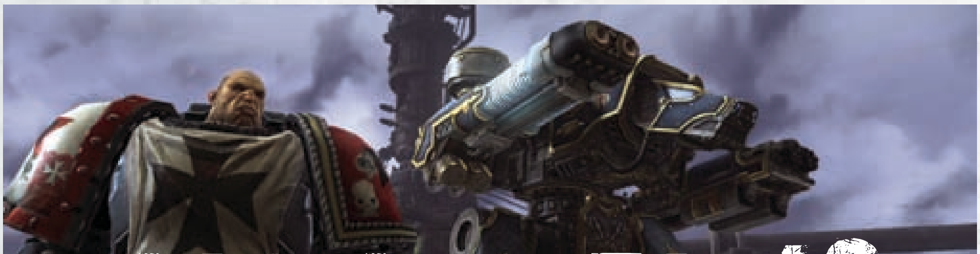
FIFA 11 VS PES 11

EA / EA Canada 2010 **Konami / Winning Eleven 2010. november**

Miután a FIFA 10-ből elment kicsit több mint 9 millió darab, az EA Canada nekiáll, hogy újabb apróságokat megváltoztatva ismét lenyomja a PES aktuális részét, a 2011-et. A fejlesztőcsapat származása ellenére jól ráérzett, min lehet még javítani: a Personality+ rendszer segítségével például ezentúl a híres játékosok már nemcsak külsejükben emlékeztetnek majd valós önmagukra, de mozdulataikban, lövéseikben, stílusukban és képességeikben is (Ronaldónak simán összejön az a csel, amibe Terry tökéletesen belezavarodik). A passzok is új megoldást kapnak, ezentúl már nemcsak a gombot nyomogatva pingpongozunk majd a csapattagok között, hanem a lövéshez hasonlóan szabályoznunk kell az irányt és az erőt is – emiatt páran nyilván idegbajt kapnak majd, de megéri, mert tényleg fontos újítás. A közönség terén is beérik a régen várt csoda: a szurkolótábor akár tíz különböző dalt is énekelhet meccs közben – nem az igazi, de legalább ezen a téren is történik valami. Nem kell azonban félteni a PES-t sem, hiszen hosszú évek meddő fogadkozása után most végre tényleg az alapoktól újratervezik az irányítást (hovatovább az egész játékot), itt is jön – a FIFA-éhoz nagyon hasonló – passzrendszer, de a cselezés és a védekezés is változik. Két dologban azonban az EA erősebb: egyrészt ott továbbra is valós csapatok valós játékosait kapjuk meg (a PES-nél egyelőre csak Dél-Amerika biztos), másrészt a PES nem jön PC-re.

PES 2011

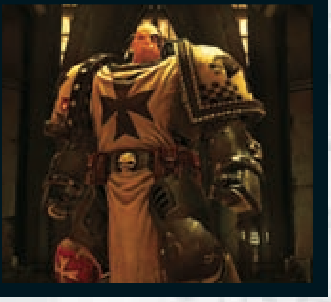
FIFA 11

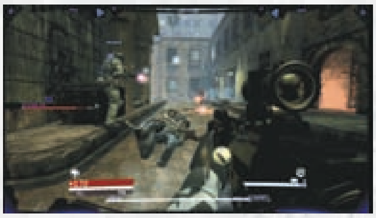


WARHAMMER 40K
DARK MILLENIUM ONLINE

THQ / Vigil Games

„Az MMO-k új szintje.” Ezzel az önbizalomhiányban nem szenvedő felütéssel vezette fel a THQ a legújabb WH 40K-játékot, és bár ezek után az lenne a minimum, hogy jól megszórnak minket információval, mindössze annyit mondtak, hogy a lényeget augusztusban, a kölni GamesComon árulják majd el (ilyen sem nagyon volt még, hogy az E3 helyett valaki inkább az európai premiert választja). Elhangzott még pár világmegváltó gondolat, de ezek megmaradtak a „sohasem volt még ennyire” és a „többé már nem lesz ugyanolyan” frázisok szintjén – annyira kiment a divatból, hogy valaki komoly arccal mondja azt, hogy majd ő lenyomja a WoW-ot, hogy már el is felejtettük, mennyire hihetetlenül hangoznak az ilyen sajtóközlemények. A lényeg tehát, hogy a Warhammer brutális játéka össznépi netes multiként tér vissza, és hogy a fejlesztők szerint érdemes lesz odafigyelni a programra, mert kirántják majd a szőnyeget az MMO-világ mostani nagyjai alól.





BLACKLIGHT TANGO DOWN

Activision/Moby Games 2010 Q4

Tizenhárom távcső + kilenc fegyverágy + húsz cső + harminc lőszer + több mint száz kisebb módosító = a Blacklight kismillió fegyverváltozata. A játék alapjai nem újak, azonban a megközelítés újszerű: nincsenek kasztok, hanem a szintlépéskor kapott alkatrészekből mi magunk legózhatjuk össze a fő fegyvereinket, így ha valakinek például egy dupla pisztolymarkolattal megáldott, távcsöves sörétes puska a vágya, a negyedik-ötödik szint körül már össze is hozhatja.

LOTR WAR IN THE NORTH

Warner / Snowblind 2011

Sejtettük, hogy nem lesz a szívünk csücske az új Gyűrűk Ura játék, de nem a túl véres jelenetek vagy az unalmas törpe harcos / elf íjász / varázsló triumvirátus tette be a kaput, hanem a varázsló „Hippi Gandalf” elnevezése – most komolyan, srácok... A játék maga amúgy pofás, a három karakter megfelelően változatos játékmenetet nyújt, és a grafika is részletes, ettől függetlenül azonban sokat kell még reszelni, hogy tényleg valami olyan legyen a vége, ami méltó Tolkien univerzumához.

XCOM

2K Games / 2K Marin 2011

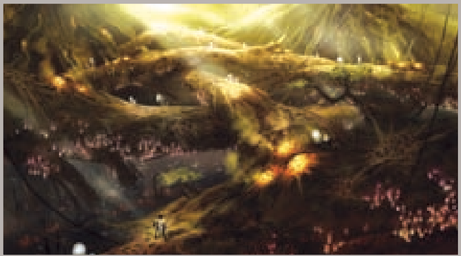
Az elmúlt pár év legdurvább címlapja mögött az előző számban mindent megtudhattatok a készülő XCOM-ról, és az E3-on nem is nagyon derültek ki újabb részletek, csak – mint számos más esetben is – arról nyerhettünk bizonyságot, hogy nagyon is jó kezekben van a legendás sorozat, és hogy nem kell félni az FPS-es váltástól. A bemutató pályán vágni-harapni lehetett a feszültséget még akkor is, mikor a játékos csak a bizonyítékokat gyűjtögette a helyszínen, aztán amikor megjelent az egyelőre egyedüli ismert idegen faj, a fekete massza, elszabadult a pokol – az egyszerű fegyverek ellenére hatalmas felfordulás keletkezett, látszott, hogy itt nem Duke Nukem a főszereplő, és könnyen lehet, hogy a mi hátsónk lesz az, amit rugdalnak majd, és nem bárki másé. Az E3 talán egyetlen olyan remake-je volt az XCOM, ami fel tud nőni az eredetihez...

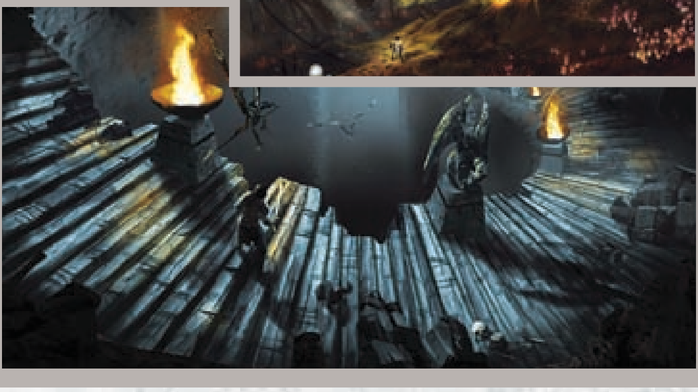
Van egy kis különbség az irodai aktatologatás és a terepen végzett munka között...

DUNGEON SIEGE 3

Square Enix / Obsidian Entertainment 2011

Az akció-szerepjátékok (leánykori nevükön Diablo-klónok) szimpatizánsai örülhetnek erősen: úgy tűnik, hogy nem kell nagyon izgulni amiatt, mert a fejlesztést az az Obsidian vette át a Gas Powered Gamestől, akikről mostanában az Alpha Protocol vegyes fogadtatása miatt hallani. A kiállított demóban a grafikai elemek nagyon a helyükön voltak, és a harcrendszer sem erőszakolja meg a stílus alapvetéseit. A karakterek természetesen az utolsó sliccgombig testre szabhatóak, az ehhez szükséges fegyverek és egyéb tárgyak pedig továbbra is a legyilkolt ellenfelek hullájából potyognak ki. Az ígéretek szerint hiába az Alföldnyi térképek, a játékban nem látjuk majd sohasem a „LOADING" betűsort, így akadály nélkül vándorolhatunk majd erdős vidékek és ijesztő kripták közt. Az eddig leírtak valószínűleg senkit nem csigáztak fel igazán, és ezt a fejlesztők is érezhették, mert a kipróbálható változatot a többjátékos opciókra, azon belül is a kétszemélyes kooperatív kampányra hegyezték ki. A játékban a főszereplőt mi irányítjuk, a társunkat pedig a gép, azonban a második személy felett bármikor átveheti az irányítást a barátunk, ha meg megunja, akkor ki is léphet – mindebből mi csak annyit észlelünk majd, hogy átmenetileg megtáltosodott (vagy épp alaposan elbutult, barátja válogatja) a minket kísérő harcos (vagy varázsló). Ez a ki-be ugrálós koop azonban csak egy az ezernyi egyéb multis lehetőség közül, ám ez sem felejteti velünk azt az információt, miszerint bár lesznek párbeszédek és történeti elágazások, az Obsidian elsősorban az akcióra koncentrál majd. Régen volt már, de nem pont emiatt volt baromi unalmas az első rész is?



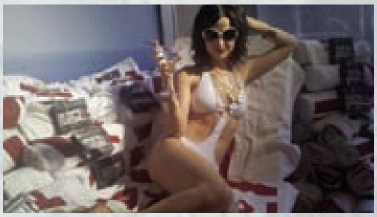


ÉSZAK-KOREAI HATALOMÁTVÉTEL

Érdekes akcióval reklámozta a Homefrontot a THQ: a játék kerettörténete szerint az észak-koreaiak lerohanták az USA nyugati partvidékét, így arrafelé kicsit megváltoztak a viszonyok. Bárki, aki kitette a helyszínen osztogatott koreai zászlót a kocsijára, ingyen parkolhatott (ami Los Angelesben minimum csodának számít). Osztogattak még olyan kis füzeteket is, amik segítségével könnyebben megy a beilleszkedés az új rendszerbe: fontos dátumok (Kim Dzsong II szülinapja) és fontos mondatok („Azonnal megteszem, uram") voltak benne.

BULLETSTORM BURGER

Amerika a hamburger hazája, a Bulletstorm jelszava meg az, hogy mindenből legalább kétszer annyi kell, mint ami alapból elég lenne, így nem csoda, hogy pont az EA állított fel egy olyan büfékocsit, amiből ingyen osztogatták a finomabbnál finomabb, hatalmas burgereket. A kapcsolódási pont (a kocsi festésén túl) a szendvicsek elnevezésében volt: minden egyes összeállítás egy, a játékban végrehajtható kivégzés nevét viselte – Stöki szerint a Gang Bang Burger volt a legfurcsább így leírva, de az is finom volt.



BOOTH BABE-NEK LENNI NAGYON JÓ

A nagy kiállítások minőségének egyik fokmérője, hogy hány jó csajt sikerül a játékokhoz szorosan vagy lazábban kapcsolódó szűk ruhába bújtatni a rendezőknek. Az idei E3-on nem volt hiány ilyen téren, és a lányok többsége a rendezvény egész tartama alatt keményen dolgozott – kivéve a Test Drive Unlimited 2-höz kirendelteket, akik mást sem csináltak három napig, mint egy alaposan felmatricázott Mercedes mellett felállított napernyő alatt heverésztek és napoztak, jelezve, hogy a TDU2 miről is szól majd pontosan.

BÉTA? REMÉLJÜK, ALFA...

MEDAL OF HONOR MULTIPLAYER BETA

[ÍRTA MIGUEL] **Pár éve még azon rugózott mindenki, milyen unalmas, hogy minden egyes frissen megjelenő FPS a második világháborúban játszódik. Pillanatnyilag a modern hadviselés közelít a kritikus tömeghez, de úgy tűnik, a Medal of Honor még pont belefér.**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA LA / EA DICE

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2010. 10. 02.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

CoD: Modern Warfare 2
2009 (ACTIVISION)

Battlefield: Bad Company 2
2009 (EA)

Tíz évvel ezelőtt még elképzelhetetlen volt a digitális hadviselés mai színvonala, ma pedig már egy FPS sikere múlik azon, mennyire jól van belőve a netes játékmenet. Az EA jól tudja ezt, így a legprofibbat, a svéd DICE-ot kérte fel a többjátékos mód elkészítésére.

Eleve furcsán nézett a világ, amikor az Electronic Arts tavaly bejelentette a Medal of Honor újraélesztését, hiszen a sorozat durva lemaradásban volt az egyjátékos kampány kapcsán (legalább is ha a Modern Warfare-eket, vagy a Battlefield: Bad Company részeit vesszük alapul), ráadásul minimum széllel szemben köpködés attól a kiadótól újabb multis játék piacra dobása, aki a pillanatnyi királyt, a Bad Company 2-t is összedobta. Aztán jöttek az első hírek, és szép lassan kiderült, hogy nem lesz itt gond: a kampányban sikerült a kevéssé feldolgozott, aktuális témához, Afganisztánhoz olyan nézőpontot találni, ami még a konkrét eseményeken alapuló shooterekből végzetesen kiábrándult játékosokat is megszólítja (a Tier 1 Operatorok vonzereje valószínűleg abból ered, hogy már-már hihetetlen a tény, miszerint valóban léteznek ezek a vérprofi gyilkológépek). A multival kapcsolatban kicsit bonyolultabb a dolog, hiszen mikor kiderült, hogy az EA csak a játékait versenyezteti meg, a fejlesztőit nem, még magasabbra szaladtak a szemöldökök. A single-t az EA LA készíti, a multit meg a DICE? Most akkor ez azt jelenti, hogy minden ugyanolyan lesz, mint a BFBC2-ben? Vagy van a svédek tarsolyában valami, amit direkt olyan esetekre tartogattak, amikor a semmiből kell megfelelniük a magasra srófolt elvárásoknak? Nos, a béta alapján azt mondhatom: egy kicsit mindkettő, és egy kicsit egyik sem.

NEM HISZEL A CIKKNEK? PRÓBÁLD KI MAGAD – HASZNÁLD A KÓDOT!

ÖL-FEKSZIK

Igazából senki sem érzi majd, hogy teljesen idegen helyen jár, ha valaha is kilőtt már egy tárat valamelyik Battlefieldben, hiszen a DICE stílusa tetten érhető még akkor is, ha a jelen bétában látott MoH-multi még igen-igen messze van a véglegestől (legalábbis reméljük – de erről majd csak később).

A játékmenet felépítése és lehetőségei nagyjából megegyeznek a manapság szokásos ügymenettel, van fejlődés, járműves harc, kasztok, miegyéb, szinte minden pillanat ismerős. Márpedig eleinte rengeteg lehetőségünk lesz pillanatokat összehasonlítani pillanatokkal, ugyanis ha van valami, ami a szokottnál jóval könnyebben megy a Medal of Honorban, az a saját halálunk.

A háztetők jó rálátást nyújtanak Kabul városában, csak sajnos kevés odafent a fedezék

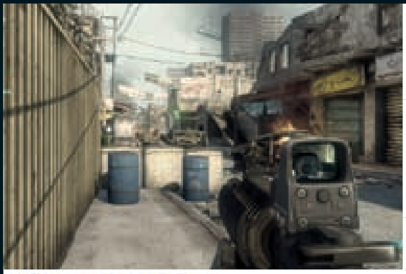
Chris szavaival élve már-már az idegösszeomlás szélére kergeti a kezdőt az első néhány óra, mert még a leggyakorlottabb multis rókák is bele-bele szaladhatnak egy durván kiegyensúlyozatlan kézilabdameccs eredményébe, nem lesz szokatlan, ha valaki csak kétszer gyilkol, viszont huszonötször hull a porba kiluggatott testtel. Persze a netes lövöldözés tanulási fázisai most is megvannak (1. elkeseredés, 2. csíterezés, 3. tanulás, 4. gyilkolás), de valahogy hátulról mellbe érzése támad az embernek, mikor a két különböző DICE játékban tapasztalt képességei szöges ellentétben állnak egymással. Vegyünk majd tehát egy nagy levegőt, és kezdjünk el máshogy játszani. A szokásos tanácsok mellet (ismerd a pályát, célozz fejre, csak rövid sorozatokban tüzelj) különleges fontosságot nyer a fedezékek használata is – az esetek kilencven százalékában amúgy sem lesz fogalmunk arról, ki és honnan lőtt le, ne könnyítsük hát meg az ellenség dolgát azzal, hogy nyitott tereken szaladgálunk keresztül. Ugyan egy kis esélyünk még van, ha idejében fedezékbe vonulunk – a szokásos „ha pihensz, meggyógyulsz" itt is élő lehetőség –, de általában véve igaz, hogy fedezék nélkül hamar macskakaja lesz belőlünk.

A HALÁL KÉT ARCA

Az újságban található kóddal még legalább két hétig tesztelhető bétában két térképet (ezzel együtt két eltérő játékmódot) kapunk. A Helmand Valley elnevezésű pályán a szokásos bázisfoglalós lehetőség egy válfaját kell játszanunk: a támadó amerikai csapat folyamatosan nyomul előre, megold bizonyos részfeladatokat egy-egy checkpointnál, majd megy tovább a móka, egész addig, míg az utolsó pontot be nem veszik – vagy amíg a lázadó afgán erők vissza nem verik a támadást. Az elfoglalt pontoknak tehát utólag már nincs jelentőségük, nem lehet őket visszavenni az ellenségtől, és ez jó sebességet és ritmust ad a játéknak. Ezen a térképen az amerikai katonák két lehetőséget kapnak az újraéledésnél: egyrészt születhetnek közvetlenül az események sűrűjébe, az első vonalba (nagyjából úgy, mint a Bad Companyben, csak nincsenek külön szakaszok), vagy választhatják a nyugodtabb bázispontot, ami ugyan 50-100 méterrel odébb helyezkedik el, de legalább majdnem biztos, hogy nem lő minket keresztül valaki a születéstől számított második tizedmásodpercben. Sajnos ez az első komoly hiba, amit nagyon remélünk, hogy javítani fognak: idegesítően sokszor pusztultunk el anélkül, hogy két egészségeset pislantottunk volna. A Helmand Valley-n volt lehetőségünk kipróbálni a korábban nagyon sejtelmesen belengetett járműves harcot is – nos, egyelőre nem haraptuk magunkat bokán a sok lehetőség okozta elmezavarban: mivel a környezet

GUNCLUB

Az EA az E3-as sajtótájékoztatón jelentette be a Gunclubot, ami egyfajta hűségprogram a cég lövöldözős játékait megvásárlók számára. A gunclub.ea.com oldalra bárki beléphet, akinek van EA Accountja, márpedig ez mindenkinek kell legyen, aki felhasználja a lapszám mellé adott kódot. A jövőben állítólag nagyon megéri majd fent lenni a klub tagnévsorában, mert különleges extrák egész sorát kapjuk majd. Pillanatnyilag például egy M24-es puskára jogosult mindenki, aki megadja a nevét, és VIP Statusszal ellátott Bad Company 2-t vásárolt korábban.



TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	MAXIMUM
AQUA electromax GURU TREND	53 FPS	45 FPS	24 FPS
Memória: 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 500 GB WD Caviar Blue **CPU:** AMD Athlon II X2 240 **VGA:** ASUS Radeon EAH5570 1GB DDR3 **Alaplap:** ASUS M4A78L-M LE **Tápegység:** Chieftec-ARENA 400W ATX	1280×1024-es felbontás, a Graphics Quality legalsó fokozaton, anti aliasing kikapcsolva. Nem osztjuk ki a legszebb grafika címet, de a játék gond nélkül fut.	1280×1024-es felbontás, a Graphics Quality középső fokozaton, kétszeres élsimítással. Vájtszeműek érzékelhetik a váltást, a sebesség azonban még mindig kielégítő.	1280×1024-es felbontás, a Graphics Quality a legmagasabb, „Advanced" fokozaton, anti aliasing 8x. Helyenként rezeg a léc, de még bőven játszható a program.
AQUA electromax GURU MAX	101 FPS	96 FPS	54 FPS
Memória: 4 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 1 TB WD Caviar Green 10EARS **CPU:** Intel Core i3 2.93GHz **VGA:** ASUS Radeon EAH5770 CuCore/2DI/1GD5 **Alaplap:** ASUS P7P55D **Tápegység:** Gigabyte Superb 460W	1280×1024-es felbontás, a Graphics Quality legalsó fokozaton, anti aliasing kikapcsolva. A látvány minősége nem romlik, viszont a sebesség szédítő.	1280×1024-es felbontás, a Graphics Quality középső fokozaton, kétszeres élsimítással. Nagyon közelről nézve van javulás látvány terén, de a sebesség alig változik.	1280×1024-es felbontás, a Graphics Quality a legmagasabb, „Advanced" fokozaton, anti aliasing 8x. Még a legnagyobb robbanások közepette sincs tétovázás.

Helmand Valley-ben valóban elérhető a fenti képen látható haditechnika: a páncélost vezethetjük, a repülő pedig bombatámogatást nyújt – sajnos csak ez utóbbinak van gyakorlati haszna, a MoH multiját egyelőre nem a járművek miatt szeretjük

nem alakítható akkora műgonddal, mint azt a Bad Company első és második részében megszoktuk, a Bradley könnyűpáncélos is sokat veszített hasznosságából (szégyenszemre már egy hullámpalából összehányt kordonon sem tudunk áttörni, szégyen). Pár napnyi tiszta játékidő alapján azt mondhatni, hogy a tank jelen állapotában arra jó, hogy lássuk, ki a kezdő – komoly profit már nem nagyon láttunk beleülni. Ez az egész harckocsis móka jelen pillanatban súlytalan (bármennyire is sikerült ezzel a fél mondattal megalkotnom a világ első harminctonnás oximoronját), hiszen azzal, hogy jól csak egy előre behatárolt, fedezékektől mentes útvonalon mehetünk, és ott is csak 70-80 métert, értelmét veszti az egész koncepció, ráadásul a vállról indítható rakéták (egyelőre, tegyük hozzá) jelen pillanatban teli szájból pofán röhögik a newtoni alaptörvényeket, így a megfelelő magaslatról idejekorán véget vethetnek a sétakocsikázásnak. A másik pályán Kabulban, pontosabban a település

KÉSZÜLJÖN FEL MINDENKI: AZ ELSŐ PÁR ÓRA ALATT CSAK KAPNI FOG

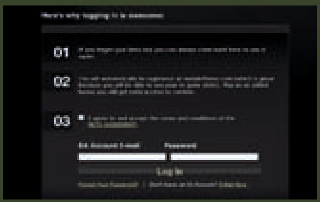
egy módfelett leamortizált részében járunk, ez már igazi városharc, folyosókkal, az utcákon lángoló járművekkel, no meg persze emeletekkel és pincével megáldott házakkal (összefoglaló nevén: fedezékkel) alaposan megszórt térkép. A feladat sem ugyanaz, mint vidéken volt az előbb: a szokásos csapatalapú deathmatch helyi változatát kell játszanunk, vagyis a cél az ellenséges élőerő minél nagyobb arányú pusztítása, lehetőség szerint minél kevesebb saját áldozattal. A minden multis módok nagyapjának számító játékszabály most sem unalmas, bár a siker kulcsa ezúttal a pálya tervezőinek kezében volt: annyi mindent helyeztek el az amúgy nem túl nagy területen, hogy még a sokadik körben is akad olyan hely, ahonnan azelőtt senki nem lőtte szét a fejünket. Talán furcsa, de a szerkesztőségben lejátszott jó pár óra után az a vélemény alakult ki bennünk, hogy ezúttal nem sok babér terem a kempereknek (azoknak a játékosoknak, akik a pálya egy közepesen védett szegletében megbújva várják, hogy elszaladjon előttük az ellenség), mégpedig azért, mert 5 másodperccel a halálunk után már ismét csatára készen vágtatunk – az elszántak természetesen abban az irányban, ahol az imént orvul megölték őket. Hogy aztán ez az összetevők véletlen konstellációja, vagy a DICE zsenije, nem tudni, a lényeg, hogy nem éri meg elbújni, mert maximum öt másodperc múlva jön valaki, aki pontosan tudja, hol guggolsz.

STOPHATÁS

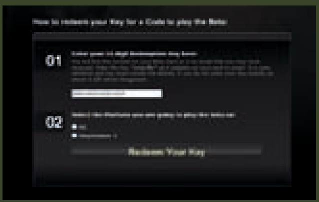
Persze kit érdekelnek a térképek, amíg nem tudjuk, milyen fegyverekkel fogunk duplákat eregetni a felénk futó mellkasokba, nem igaz? Nos, a béta ilyen szempontból is csak félig kielégítő (vagy épp félig csalódás), hiszen semmi komoly meglepetést nem látunk. Az amerikai katonák az amerikai hadseregben rendszeresített M4 vagy M16-os karabélyt kapják, a mesterlövészek az M21 félautomata, később pedig az M24 forgó-toló záras

VÁLTSD BE A KÓDOD

Az újságban (ideális esetben) mindenki talál egy papírfecnit, amin a saját külön bejáratú kódja szerepel. Ahhoz azonban, hogy minden olvasónk kedvére tehessünk, szükség volt egy kisebb csavarra: a laphoz mellékelt szám- és betűsor csak az első lépés, aminek beírása után ki kell választanunk a nekünk tetsző platformot, hogy aztán az ottani játékhoz újabb kódot kapjunk. Bonyolult? Sebaj, itt a magyarázat.

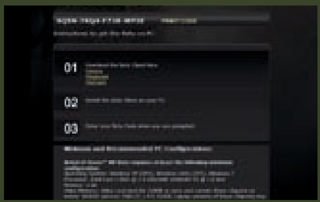


1 Menj fel a www.battlefield.com/beta internetes oldalra, és jelentkezz be az EA Accountoddal (ha nincs, itt az ideje, hogy kreálj egyet).



2 A 01-es mezőbe gépeld be a lapban talált kódot, majd válaszd ki a platformot (az Xbox 360-as béta technikai okok miatt lapzártakor még nem volt elérhető).

3 Egy visszaigazoló oldalra jutsz, visszaellenőrizheted, hogy melyik platformot választottad. Kattints a GET YOUR CODE feliratra.



4 Az új kóddal már fel tudod telepíteni a klienst, amit tőlünk is letölthetsz (http://bit.ly/c5SVTA). Konzolnál a Redeem Code menüpontot keresd a gép menüjében.

puskákkal gazdálkodhatnak, míg a másik oldalon a szokásos Kalasnyikov-variánsok okoznak felfordulást (mesterlövészeknek meg ott a Dragunov). Első nekifutásra nagyon furcsán viselkedtek a flinták, de aztán vagy én lettem ügyesebb, vagy a fejlesztők adtak ki fű alatt egy javítást, mindenesetre már nem kellett egy egész tárat belepumpálni a halottként is látni kívánt egyedekbe – legalábbis ha nem mesterlövészként próbálkozott az ember. Valamilyen érthetetlen oknál fogva ugyanis sima célgömbbel pontosabban lehet célozni, mint a lövészet specialistáinak alapból járó vörös pontos megoldással – aztán egyszer csak azt is megtanultuk, és már azzal a kaszttal is szépen fejlődtünk. A sima baka és a távcsöves osztag mellett még a szokásos műszakist, akarom mondani, specialistát kapjuk, aki egyelőre annyiban különleges, hogy nem a cső alól eregetett 40 mm-s gránáttal robbant, hanem vállról indított rakétával. És ha már robbantás, érdekes (és egyben a magyar katonák számára is szomorú aktualitással bíró) ötlet, hogy a lázadó erők mesterlövészei telefonnal detonálható IED-t, vagyis mindenféle robbanóanyagból imporvizált amatőr bombát használhatnak – rakjuk le a két összeszigszalagozott aknagránátot a pálya egy sűrűn látogatott helyére, vonuljunk kicsit messzebb, majd mikor már elegen állnak az IED közelében, telefonáljunk; a hatás garantált. (Csak zárójelben említem meg a késelés lehetőségét: az animáció egyelőre inkább hasonlít kétségbeesett légycsapkodásra, mint egy milliókból kiképzett katona szakszerű mozdulatára). Fontos szerep jut még azoknak az extráknak, amiket a halál nélkül szerzett pontjaink alapján kapunk: aknatámadás, (cirkáló)rakétacsapás, személyi radar, lőszerutánpótlás vagy repeszálló mellény (ezek területre hatnak,

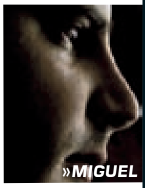
Kabulban alapszabály, hogy nem rohangálunk fejvesztve: túl sok elágazás, beugró és rejtekhely van ahhoz, hogy büntetlenül maradjunk fedezék nélkül

vagyis úgy érdemes ellőni, hogy sokan álljanak körülöttünk) – ha jól használjuk őket, a pontjaink is megfialnak, márpedig minél több pontot szerzünk, annál jobb felszerelésünk lesz. Ezeket szívesen részletezném, de egyelőre nem nagyon van mit mesélni, a jobb távcső és a nagyobb tár nem olyan dolog, amit nagyon magyarázni kellene – reméljük, hogy azért ennél jóval több jön majd a teljes változatban.

Ezt az utolsó megjegyzést amúgy az egész bétával kapcsolatban megtehetem, mert ez így egyelőre ugyan nem rossz, de kevés, és nemcsak a Bad Company 2-höz, de még a CoD-okhoz képest is. Grafikai szempontból is van még hova javulni (bár a terep rombolhatóságát jól helyettesítik a lövések nyomán keletkező becsapódások, füst- és porfelhők), de tartalmi vagy irányítással kapcsolatos szempontok alapján sem dőlhetnek hátra a készítők. Reméljük, hogy a megjelenésig hátralévő időből a most beérkező visszajelzések feldolgozására is szánnak majd kicsit, mert az irány nagyon jó, csak kérdés, hogy odaérünk-e valahova, mert egyelőre nem igazán jó ez a se nem Battlefield, se nem Modern Warfare állapot.

www.pcguru.hu/1843

»Egyelőre az útkeresés látszik az idén megjelenő Medal of Honor bétájából – azoknak lesz igazuk, akik szerint nem szerencsés külön csapatnak adni az egy- és többszereplős játékmódot?



»MIGUEL

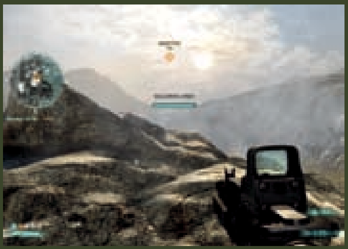
PRO
Bár szinte semmit sem láttunk (legalábbis reméljük), mégis szórakoztunk. Általában.

KONTRA
A „villámgyors játékmenet" egyelőre azt jelenti, hogy többször halsz meg, mint amennyit lépsz.

A SIKER KULCSA

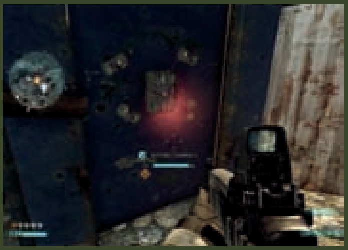
A Helmand Valley nem a megszokott multis pálya, ahol az a cél, hogy minél több ellenséget leszedj, a támadó amerikai oldalon részfeladatok vannak, és a csapatod csak akkor lesz sikeres, ha segítesz ezek teljesítésében.

Élesítsd a töltetet az első barikádnál, vagy fedezd azokat, akik próbálkoznak



Menj a többiekkel a dombtetőre, és biztosítsd a helyszínt – a cél az, hogy végigfusson a kék csík

A bunker belsejében elrejtett töltet aktiválása a következő cél, vigyázz az IED-kre



Egy újabb barikád, a cél ugyanaz, mint az elsőnél: aktiváld a tölteted, vagy fedezd a társaidat

A háztetőn létesített géppuskaállás felszámolása csapatmunkával megy csak. Ne rohanj ész nélkül

AZ ÖTÖDIK SEBESSÉG

DRIVER SAN FRANCISCO

[ÍRTA JOHNBART] **Háromévnyi nagygenerálozás után a Driver széria idén végre visszatér, hogy visszafoglalja korábbi előkelő helyét az autós akciójátékok között – erre pedig minden esélye meg is van, az E3-on leleplezett San Francisco ugyanis nagyon ütősnek ígérkezik!**

Érdekes fejlődési pályát tudhat magáénak a brit Reflections sorozata, a széria ugyanis a stílusteremtő első rész és a jó konzolexkluzív folytatás után az autós sandbox-játékok állatorvosi lovának hálátlan szerepét öltötte magára, köszönhetően a megjelenésekor kritikán aluli minőséggel (és címmel) operáló Driv3r-nek, valamint a lényegesen bugmentesebb, de teljesen sótlan Parallel Linesnak. Tény és való: a Reflections egyszerűen képtelen volt a kiváló vezetési modell mellé elfogadható gyalogos részt csomagolni, a sorozat „gtéásítása" így visszafelé sült el, jelezvén, hogy a Rockstar sikersorozatának lekoppintása talán mégsem volt olyan jó ötlet. Nem meglepő hát, hogy az év végén várható új rész, szakítva az elmúlt évek erőltetett irányvonalával, visszatér gyökereihez, és ismét kizárólag a látványos autós üldözéseket emeli piedesztálra – pár izgalmasnak tűnő újítás társaságában…

MINDEN ÚT KÓMÁBA VEZET

Mindez már a sztorin is érezhető, a D:SF ugyanis a Parallel Lines emlékezetes (haha) TK-je helyett ismét Tanner ügynököt ülteti a volán mögé, aki ugye legutóbb egy felettébb bugos Isztambulban kergette Jerikó névre hallgató nemezisét, mígnem a végső összecsapás során kölcsönösen szitává lőtték egymást. A sors, de inkább az írók azonban kegyesek voltak, mindkét fél túlélte a fejest, a törvény szigora azonban mégsem csap le Jerikóra, a gazember ugyanis még időben lelép Törökhonból. Tanner végül San Franciscóban bukkan rá ellenlábasára, akit természetesen rögtön üldözőbe is vesz – a kergetőzés azonban ezúttal sem úgy végződik, ahogy hősünk elképzelte, Tanner ugyanis egy súlyos karambol után kómába esik…

VISSZAFOGOTT HAJSZA

Hasonlóan a patinás első részhez, a Driver: San Francisco is kizárólag az autós üldözésekre koncentrál, a játék így valószínűleg jóval kevésbé lesz erőszakos, mint az előző két rész volt. Amellett, hogy lövöldözés ezúttal minden bizonnyal csak az átvezető videókban lesz fellelhető, ahogy az első részben, úgy most sem tudjuk elütni a gyalogosokat – történjék bármi, a felkészült járókelők élsportolóként ugranak el lökhárítónk elől. Így kell bebiztosítani a kedvező korhatárjelölést…

Felvetődhet a kérdés, hogy ezek után mégis miként folytatjuk Frisco utcáinak felszaggatását, elvégre a kórházi ágyban vegetálva az ember igen nehezen képes megmarkolni a kormányt (hogy az egyéb napi teendőket már ne is említsem). A Reflections írói végül a lehető legegyszerűbb megoldást adták a problémára: a játék java Tanner képzeletében játszódik, aki elméjében továbbra is a várost járja, és rendületlenül keresi Jerikó nyomát. Célunk így voltaképp az, hogy elegendő küldetést levezetve a veterán ügynököt kiszabadítsuk gondolatai béklyójából, hogy visszatérve a való világba Jerikó kilapításával végre befejezze, amit elkezdett. Tény, hogy eme csavar igen fura (hovatovább komolytalan) az előző részek old-school gengsztertörténeteihez képest – a játékmenet kidolgozásában azonban igen jelentős szabadságot adott a fejlesztőknek, akik nem is voltak restek ezt kihasználni, így egy olyan szisztémával bolondították meg Tanner kalandját, amely talán még egyetlen autós játékban sem fordult elő eddig.

A szóban forgó funkció a Shift, ami voltaképp egyfajta lélekvándorlás: használata során az idő lelassul, a játék felülnézetbe vált, ekkor pedig a forgalom bármely tagjára rábökve hősünk rögtön átveheti az irányítást a kiválasztott verda felett anélkül, hogy gyalog pattanna át azokba (ami azt is jelenti, hogy ezúttal nem szállhatunk ki

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft
FEJLESZTŐ
Ubisoft Reflections
MŰFAJ
autós akció
MEGJELENÉS
2010 Q4
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

Driver
2000 (GT INTERACTIVE)
Midtown Madness
2000 (MICROSOFT)
Wheelman
2009 (UBISOFT)

A belső nézet nem, de a gyalogos részek végre kimaradnak a Driverből. Vissza a gyökerekhez, méghozzá a lehető legjobb értelemben

a gépjárművekből, bár a Driv3r után én inkább összeteszem a két kezem emiatt). Ez voltaképp három jelentős változást von maga után: először is, egy félresikerült manőver, illetve kocsink ripityára törése immár a legritkább esetben jelenti a küldetés automatikus elbukását, fityiszt mutatva így az elődök olykor legendás szadizmusának; másodszor a lineáris küldetésrendszer szintén a múlté, megbízatásainkat immár a madártávlati képernyőn megjelenő ikonokra bökve választhatjuk ki. Végezetül, a Shift – természetéből adódóan – szabad kezet ad a játékosoknak egy küldetés végrehajtásánál, vérmérséklettől függően így előfordulhat, hogy az aktuális célpontot 4-5 sportkocsival kergetjük végig a sztrádán, mire végül leszorítjuk az útról, de azt is megtehetjük, hogy rövidre zárva a témát a szembejövő 18-kerekűbe „sugározva” elegánsan sávot váltunk, és felkenjük őt a szélvédőnkre, jelentősen megdobva így az újrajátszási faktort. Természetesen kérdéses, hogy nem válik-e így túl könnyűvé a játék – a készítők azonban erre határozott nemmel feleltek, egyrészt mivel a küldetéseket eleve a Shift tükrében tervezték, másrészt pedig mert a rendszernek is megvannak a maga korlátai. Egy-egy „ugrást” követően meg kell várni, míg képességünk újratöltődik (ezt egyébként nyaktörő manőverek kivitelezésével gyorsíthatjuk), az „átszállás” hatóköre pedig kezdetben szintén limitált, a játék elején nagyjából egy utcányi távolságot szemlélhetünk madártávlatból (bár idővel mindkét tényező továbbfejlődik).

SAN FRANCISCO UTCÁIN

Bár a D:SF legnagyobb attrakciója egyértelműen a fentebb boncolgatott szisztéma, érdemes megemlékezni az új rész többi aspektusáról is. Ott van először is maga a város: San Francisco közel 200 mérföldnyire kicsinyített utcahálózata ideális helyszínnek tűnik a maga éles szintkülönbségeivel, a változatos és nyaktörő autós üldözések így garantáltak. A járműkínálatra szintén nem lehet panasz: bár a motorcsónakok és -biciklik ezúttal kimaradnak, közel 120 verdából válogathatunk kalandjaink során, melyek mindegyike ízlésesen darabokra törhető, és a sorozat története során először licenceltek is! Van itt minden, mi szem-szájnak ingere a 70-es évek izomautóitól (pl. Dodge Challenger) a Bugatti Veyronig, szóval biztos mindenki megtalálja a stílusának leginkább fekvő négykerekűt.

A grafikáról jelenleg nem sokat tudni: az aktuális build állítólag már stabil 60 fps-sel fut minden jelentősebb konzolon, bár a kiállított verzió még elmaradt a 2010-ben elvárható színvonaltól – remélem, hogy a vizualitással nem lesznek gondok, mivel a Driv3r-ből visszatérő filmrendező módnak ez erősen ládolgozna, illetve mivel audiotéren a motorhangokkal (az elődökhöz hasonlóan) sejtésem szerint most sem lesznek problémák.

INSPIRÁLT TERVEZÉS

Bár a BBC 2006-os sci-fije, a Life on Mars igen erősen emlékeztet a D:FS-re (főszereplője ugyanis egy autóbaleset után kómába esett detektív), Martin Edmondson, a projekt kreatív igazgatója jóval egyszerűbb magyarázatot adott arra, hogy honnan jött a Shift ötlete. Eszerint a fejlesztőcsapat előszeretettel szórakozott a Google Earth-szel, egy alkalommal pedig felvetődött a kérdés, hogy vajon nem tudnának-e valami hasonlót beépíteni a játékba. Nem is a történet hihetőségével van problémánk, hanem azzal, hogy a fogpiszkáló és a cipőfűző végét lezáró műanyag pöcök után ez a zseniálisan egyszerű ötlet sem nekünk jutott eszünkbe.

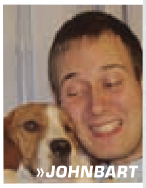
Végezetül muszáj megemlítenünk a beépített multiplayert is – bizony, a konzolos második rész után a Driver ismét többjátékos módot kap. Jelenleg egyetlen játékmód ismert, a Trail Blazer, mely során a játékosoknak egy MI-irányította járgány közelében maradva kell minél több pontot gyűjteniük – el lehet képzelni, micsoda káoszt (és mennyi káromkodást) eredményezhet a mezőnyben a Shift használata, a funkció ugyanis az összes üzemmódban elérhető lesz…

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

Minden jel arra mutat, hogy a Reflections tanult az előző részek hibáiból, és stratégiát változtatva ezúttal igyekszik egy, a GTA-tól maximálisan eltérő Drivert készíteni. Az elképzelés kiváló, az eddig látottak ugyanis egy olyan epizódot sejtetnek, melynek minden esélye megvan rá, hogy helyreállítsa a sorozat korábbi renoméját – ha a Shift beválik, és a játékélmény hozza az első rész színvonalát, akkor több mint valószínű, hogy idén a sorozat végre ismét megkapja az őt megillető elismerést.

www.pcguru.hu/1948

»A Shift elnevezésű rendszer kifejezetten üdítő újdonság, ráadásul a Driver visszatér a gyökerekhez – ha minden jól megy, főnixként támad majd fel poraiból a sorozat.



»JOHNBART

PRO
320 km úttest, egy sor benzinzabáló legenda, mindez egy izgalmas játékmechanika tálalásában…

KONTRA
…ami remélhetőleg megfelelően ki lesz egyensúlyozva, és nem megy át ostoba őrültködésbe.

MŰVÉSZI HÁBORÚ A HÁBORÚ MŰVÉSZETÉBŐL
SHOGUN 2 TOTAL WAR™

[ÍRTA **TIKA**] **56 000 szamuráj egyetlen harcmezőn, és csak egyetlen célért léteznek, hogy uruk a Legfőbb Hadúr legyen a felkelő nap országában. A tízéves jubileumát ünneplő Shogun: Total War előtt hatalmas seregekkel és véres szamurájháborúval tiszteleg a folytatás...**

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
The Creative Assembly

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2011

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Shogun: Total War
2000 (SEGA)

King Arthur: The role-playing Wargame
2009 (NEOCOREGAMES)

Napoleon: Total War
2010 (SEGA)

A Creative Assembly 2000-ben fektette le a népszerű Total War sorozat alapjait a Shogunnal, majd a brit fejlesztők ezzel a recepttel sikeresen bebarangolták az írott történelem – az ókori Rómától a napóleoni háborúkig – legvéresebb szakaszait. A feudális Japánt bemutató darab még a táblás játékokra emlékeztető felületen (ami mostanában már inkább világtérkép) tologatta az ügynököket, orgyilkosokat és seregeket jelképező bábukat, de a real-time ütközetek mind a mai napig ugyanúgy „működnek", csak a szereplők cserélődtek. A folytatás valóban egyfajta tisztelgés a hajdani Shogun előtt, és Stephen Turnbull (hadtörténész és író), a Távol-Kelet szakértője gondoskodik róla, hogy még a legutolsó szamuráj is autentikus páncélban tükrözze vissza a bushido szellemiségét…

Az új Shogun (is) a Hadakozó fejedelmek korát (Szengoku korszak), a XV.-XVI. századi Japánt mutatja be, ahol a sógun cím birtoklásáért és az ország egyesítéséért folyik a harc. A helyzet megértéséhez nem árt felidézni, hogy az Ónin-háború (1467–1477) során, Hoszokava és Jamana nagyurak hatalmi játszmájában 360 000 szamuráj csatározása döngölte földbe Kiotót és vele a sóguni méltóság hatalmi bázisát. Az ország daimjói mind felsorakoztak egyik vagy másik párt zászlaja alá, majd a háború után, illetve az azt követő konfliktusokban jócskán meggyöngülve könnyű prédái lettek a frissen felemelkedő szengoku-daimjóknak (hadakozás révén hatalmat és földet szerző nagyúr). A központi irányítás hiányában – Japánban a császári címhez 1867-ig nem társult politikai hatalom, azt többnyire a legfelsőbb hadúr, a sógun gyakorolta – ezek az egész tartományokat birtokló nagyurak, vagy mondhatjuk fejedelmek (saját földjükön élet és halál urai), egy évszázadon át vívták véres háborúk egész sorát. Itt kapcsolódunk majd a játékba, és a kilenc daimjó közül választunk egyet. A kiválasztott, történelmileg is hiteles személy, mint Takeda Singun vagy Chosokabe Motochika, egy-egy klánt reprezentál, annak minden diplomáciai kapcsolatával és gazdasági előnyével, továbbá ahogy az első részben, úgy itt is a zsírosabb bányák, a különleges egységek kiképzőhelyei mind ki lesznek osztva balanszosan. Az online támogatás is erőre kap, például karakterfejlesztést rebesgetnek, illetve a szingli kampányhoz menet közben is becsatlakozható társakat. A kooperációnak vagy éppen humán ellenfeleknek különösen illik örülni,

A PUSKAPOROS KANYAR UTÁN VÉGRE MEGINT A KARD LESZ AZ ÚR

Ez a kép ezer szónál is többet mond: tumultuózus éjszakai jelenet, zuhogó esőben, gyönyörű grafikai elemekkel, és persze szerteágazó stratégiai lehetőségekkel – ez lesz a Shogun 2: Total War

hisz Japán területét nézve (tartományok) nem versenyezhet olyan epizódokkal, mint az Empire vagy akár a Medieval, ezért a politikai csatározásnak – szövetségek, árulások, ügynökök – legalább akkora szerepet szánnak, mint a szamurájháború legvéresebb fordulópontjainak.

A KARD ÚTJA

A szigetország, ha már háborúzott, sosem spórolt az emberanyaggal, esetünkben 56,000 szamuráj rohangálhat majd a képernyőn. Összehasonlításképp a napóleoni háborúkat bemutató utolsó epizódban, csatánként 10,000 szereplő vehetett részt. Az összkép, mármint a zárt formációkban mozgó egységek nem szenvednek csorbát, sőt minőségileg jobban, és nem mellékesen szebben is aprítják egymást, mert immár 52 virtuális "csontja" lesz minden egyes pixel-szamurájnak, továbbá a bushidot és a kendot (tradicionális kardvívást) jól értő szakemberekről vették le a korrekt animációkhoz szükséges motion-capture mintákat. A csatatereken a meglepetés erejét szimbolizáló pályaelemek, mint a szurdokok vagy a hidak gyakran tűnnek majd fel, és az évszakok pedig komolyabban befolyásolják egy-egy hadszíntér hangulatát, például a Japánban amúgy is szimbolikus és látványos cseresznyevirágzással illetve hóeséssel. A szamurájfilmek nélkülözhetetlen velejárói, a világító lampionokkal futkározó emberkék és a tüzes nyilak majd az éjszakai csatajelenetekben tűnhetnek fel, mert bizony Vuk legjobb barátja, mármint a sötétség is visszatér.

ÍJÁSZOKAT A FALRA! DE MELYIKRE?

A japán várépítés hagyományait figyelembe véve, például a központi pagodákat mindig bonyolult erődrendszerek védik több lépcsőben, nos a játékos is fejlesztheti a várak védműveit, méghozzá 5 fokozatban, amiből pedig egyenesen következik, hogy a megszokott ostromstratégiát – lyuk a falon, aztán beözönlünk – el lehet felejteni. Néhány kastélyt vízre vagy hegyek tetejére helyeznek, tehát egészen extrém és újszerű helyekre, amelyek az ostromok szerepét még jobban kiemelik. A vizes ötlet amúgy nem véletlen, hisz a Shogun 2 hadviselésébe az utóbbi epizódokban megjelenő tengeri csatározás is át lesz emelve. Japán ekkor még csak a part menti hajózás korszakát éli, ahol az evezőkön van a hangsúly, és nem a vitorlákon, ezért a helyváltoztatásnak kisebb, ugyanakkor az ágyúkat helyettesítő íjászoknak és a csáklyázást követő közelharcnak pedig jóval nagyobb szerep jut. A hajók lényegében mozgó erődök lesznek, jól megpakolva emberekkel, és a zátonyok, kisebb szigetek nyújtotta fedezékeket is kihasználhatják.

A HÁBORÚ MŰVÉSZETE

30-40 különböző egység alkotja majd a játék gerincét, és a frakciók között komoly átfedések lesznek, tehát két szemben álló fél hadserege alig fog különbözni a felszerelésben. Szamurájok, lovasság, íjászok és lándzsások néznek farkasszemet, kiegészülve néhány speciális egységgel. S hogy miért ilyen kevés? Nos, egyrészt ezt diktálja a történelem, másrészt a taktikára szeretnék kihegyezni az összecsapásokat. Az új AI Szun Ce: A háború művészete című munkájára építkezik, amely Kínában, valamikor az i.e. III.-IV. században keletkezett, és olyan bölcseleteket tartalmaz, mint például: „A hadsereg formája olyan legyen, hogy kerülje el a teltséget és mérjen csapást az ürességre" – nem egy könnyen feldolgozható anyag, de ha a Wall Street is befogadta és alkalmazta, akkor akár itt is működhet. Japán történelme és folklórja bővelkedik kardforgató hősökben, mint például Mijamoto Muszasi, de említhetném Szaitó Muszasibó Benkeit, aki a legenda szerint a kiotói hídnál párbajra hívott mindenkit, és végül csak az 1000. próbálkozó, egy hadúr fia győzte le. A játékban a hasonló hősöket minden daimjó megpróbálja majd a maga oldalára állítani, ugyanis a csatákban ezek igazi mészárosok lesznek, áttörhetnek a legsűrűbb sorokon, hogy az ellenfél generálisának lecsapják a fejét. Az említett generálisok szerepe is jócskán felértékelődik, ők intézik a morálnövelő szózat dolgot az ütközet előtt, és mivel az alaptulajdonságaik fejlesztése a játékos kezébe kerül, sokkal hasznosabb, célirányosabb figurák lehetnek.

TAKEDA SINGEN

Takeda Singen a Szengoku korszak egyik legnagyobb hadvezére volt. Apja helyét a Kai provincia élén 21 évesen puccsal vette át, majd egész életében a hadak útját járta, vetélkedése a kor másik nagy hadvezérével, Ueszugi Kensinnel mindmáig legendás. No és Singen az egyetlen, aki csatában legyőzte Tokugava Iejaszut, az Edo kor első sógunját. Akira Kuroszava az Árnyéklovas (Kagemusha) című filmben állított neki emléket, és a játéktörténelem is megőrizte alakját, például a Shingen the Ruler körökre osztott NES játékban, illetve a mostanság is aktuális Samurai Warriors sorozatban.

RISING SUN

A látvány szempontjából Japán a sorozat leghálásabb témája, gondoljunk csak a tradicionális öltözékekre vagy a zászlókra, amelyek minden szamuráj hátán ott lobognak (egyébként ezeken jelzik majd a szintlépéseket). A Shogun gyönyörű festményekkel, rajzokkal vitt életet a menedzselős részbe, ezek itt sem maradnak ki, és ugye Japán ebben a viharos időszakban találkozik a kereszténységgel és a lőfegyverekkel, tehát ennél jobbat nem is kívánhatnánk.

www.pcguru.hu/1935

»A szamurájok még újra felmelegített formában is erős nyálelválasztásra ingerelnek. A beharangozott ostromok, nagy létszámú seregek és a hajózás remek mókát ígérnek...

TIKA

PRO
Nyolcas multi, toplista, erős online körítés megfejelve a japán várak és a harcművészet finomságaival.

KONTRA
Szun-Ce: A háború művészete vitathatatlanul zseniális mű, de nehéz belőle korrekt AI-t faragni...

ÚJ KÖPENY RÓKABŐRBŐL?

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

[ÍRTA **BATE**] **Alig egy éve, hogy az Assassin's Creed – amúgy zseniális – második része megjelent, de máris arról számolhatunk be, hogy ősszel érkezik a következő epizód. Vajon a Ubisoft Montreal képes tarani a minőséget ilyen tempó mellett?**

Éppen négy számmal ezelőtt közöltünk tesztet az Assassin's Creed 2 PC-s verziójáról, amelyre Chocho kollégánk 92%-ot osztott ki – tegyük hozzá, teljesen jogosan, hiszen a bérgyilkosok és templomosok színfalak mögötti, évszázadokon átívelő küzdelmét bemutató sorozat második epizódja bőven túlszárnyalta (az első rész után igencsak kordában tartott) elképzeléseinket. A játék nemcsak kritikai, de igen komoly eladási sikereket is elkönyvelhetett (összplatform szinten már 9 millió értékesített példányon is túljutott a program), így nem csoda, hogy a kiadó Ubisoft addig igyekszik ütni a vasat, amíg meleg, és próbál minél több profitot termelni a franchise segítségével. Persze mi nem a vállalat oldalán állunk, így felmerül bennünk a kézenfekvő kérdés: vajon nekünk, játékosoknak mennyire jó, hogy ilyen rövid idő alatt kapunk egy újabb folytatást?

FOLYTASSA, EZIO!

A Brotherhooddal kapcsolatos legfontosabb alapinformáció, hogy ez nem a sorozat harmadik része, nem véletlenül nem szerepel a 3-as szám az Assassin's Creed cím után. Maga a kiadó és a fejlesztők sem akarnak trükközni ezzel, nyíltan elismerik, hogy gyakorlatilag csak egy spin-offról beszélhetünk, amely a szérián belül nagy sikert aratott Ezio kalandját szövi tovább. Az AC2 a középkori vonalon azzal ért véget,

NEM IGAZI HARMADIK RÉSZ, CSUPÁN EGY SPIN-OFF AZ ASSASSIN'S CREED 2-HÖZ...

A reneszánsz idején a násztáncot a nők és a férfiak egyértelműen a tetőkön járták. Legalábbis ezen screenshot szerint biztosan

Ahogy Leonardo is megmondta, a gyógyszer nagy mértékben lehet méreg is...

hogy a főhősünk bosszút állt apja és fivérei gyilkosain, nem mellesleg pedig elsőrangú harcossá, a bérgyilkosok szövetségének elismert tagjává vált. Mivel az első rész a bosszú beteljesedésével kerek egésszé állt össze, a folytatásban Ezióra új és jóval komolyabb kihívások várnak, hiszen fel kell támasztania a bérgyilkosok szövetségét, méghozzá Rómában, a városban, ami a játék történetének idejében a templomos rend legerősebb bástyája. Persze mindeközben Desmond kalandjai is folytatódnak a jelenben, és az elég nagy cliffhangerrel zárult második rész eseményei tovább bonyolódnak majd a Brotherhoodban.

VIRÁGOZTASD FEL RÓMÁT!

Az AC:B eseményei ezúttal szinte teljes mértékben Rómában játszódnak majd, és a fejlesztők elmondása szerint ez a város lesz a legnagyobb alapterületű „pálya” az Assassin's Creed játékok történetében. Akik féltik a változatosságot, azoknak sem kell aggódni, hiszen ha nem is lesz más bejárható terület a játékban (amit azért kétlünk...), akkor sem lesz gond, hiszen legalább öt nagyobb kerület bejárására lesz lehetőségünk, és érdemes tudni, hogy a 15-16. század környékén a város igen változó képet mutatott: voltak antik, középkori és reneszánsz részei is, így szinte biztos, hogy nem fogunk folyton ugyanazokba a megoldásokba ütközni. Már csak azért sem, mert a második részben megkedvelt „városfejlesztési” rendszer visszatér, ám ezúttal nem a birtokunkat kell majd felvirágoztatnunk, hanem magát Rómát. Ha egy kicsit jártasak vagyunk a reneszánsz Itália történetében, akkor talán rémlik, hogy az 1400-as évek végén és az 1500-as évek elején még egyáltalán nem Róma volt az olasz csizma központja, korántsem volt olyan jelentős város, mint napjainkban, sőt, messze elmaradt Firenze és Velence mögött, és a reneszánsz is csak jókora csúszással kopogtatott be a város kapuin. A történelmi hűség tehát ismét jelentős szerepet kap az Assassin's Creed új részében, hiszen Ezio feladata nemcsak az lesz, hogy felépítse a bérgyilkosok céhét és megszilárdítsa hatalmát Rómában, hanem fel is kell virágoztatnia a várost. Akárcsak az AC2-ben, ez is pénzbe fog kerülni, de hosszú távon bőségesen megéri majd a városba invesztálni, ugyanis ennek köszönhetően új szimpatizáns frakciók (vélhetően a kurtizánok, orvosok, tolvajok...) és küldetések nyílnak majd meg a számunkra, arról nem is beszélve, hogy Róma a szemünk előtt fejlődik és virágzik, mert az biztos, hogy a játék végére a kezdetitől merőben eltérő városban fogunk majd kalandozni (akárcsak Monteriggioni esetében).

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉSI
2010. november 16.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Assassin's Creed 2 (PC)
2010 (UBISOFT)

InFamous (PS3)
2009 (SONY)

The Saboteur (PC)
2009 (EA)

RÓMA NÉPEI, EGYESÜLJETEK!

Ahogy azt már említettük, Ezio új küldetése, hogy megerősítse a bérgyilkosok jelenlétét Rómában és gátat vessen a Templomosokhoz hű Borgiák hatalmának. Már a második részben is volt rá lehetőségünk, hogy ideiglenesen csatlósok (kurtizánok, tolvajok, haramiák) segítségét kérjük, és a Brotherhoodban ez a „rendszer” tovább fejlődik. Ezúttal már nemcsak egy-egy gyors csetepaté erejéig „bérelhetünk” társakat, hanem hősünk újabb és újabb karaktereket vehet majd fel a szövetségébe, akiknek aztán küldetéseket is lehet majd adni. A magányos róka időszaknak vége, egy szervezet fejeként már nem mi kapjuk majd a megbízásokat, hanem mi osztogatjuk őket. A „menedzsment” pedig nem áll meg a küldetések kiosztásánál, lévén a szövetségünk tagjai még fejlődni is fognak, szintet lépnek, és az újfajta Animus kezelőfelületnek hála Ezio még az emberei felszerelését is változtathatja majd. Így akár azt is eldönthetjük, hogy a céhünk tagjai milyen fegyverekkel induljanak feladataik megoldására, illetve hogy milyen eszközökkel segítsék a saját misszióinkat (partnereink harcmodora is a kezük ügyében lévő fegyverektől függ majd). Mert azért a Brotherhood nem megy át stratégiába, ugyanúgy lesznek fontos feladatok, amiket

A TESTVÉRISÉG

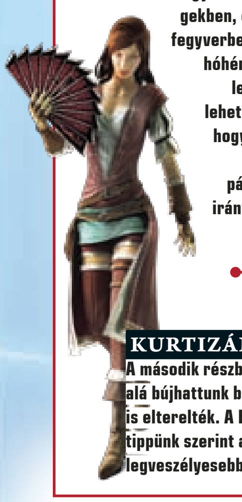
Készülj fel alaposan, az új tagokat nemcsak toborozni és parancsnokolni kell majd, de rajtad áll a kiképzésük és felszerelésük is.

Minél több embert sorozol be, annál több névtelen segítőre számíthatsz római kalandod alatt.

Ezio nemcsak visszatér az Assassin's Creed: Brotherhoodban, de ő maga lesz a bérgyilkosok bölcs vezetője.

REJTÉLYES SZEREPLŐK

Bár a multiplayerrel kapcsolatban van a legtöbb kérdés, arról tudunk a legkevesebbet. Ami egyelőre biztos, hogy lesz egy halom irányítható karakter, az alább ismertetett négyen kívül még párat meglebegtettek a készítők: lesz bohóc, borbély, nemes és pap is. Fontos azonban, hogy ezek csak külsőben térnek el egymástól, vagyis egyelőre nem a speciális képzettségekben, csak a gyilkoláshoz használt fegyverben különbözik a kurtizán és a hóhér – emiatt is csak a kérdőjelek sokasodnak a többjátékos lehetőség körül. Nem lehetetlen, hogy valami egészen különleges süljön ki a a végén, hiszen a pályán nyüzsögnek majd a gép irányította karakterek, de azért van miért izgulni.



KURTIZÁN

A második részben nemcsak a szoknyájuk alá bújhattunk be, de a katonák figyelmét is elterelték. A Brotherhoodban legjobb tippünk szerint a legyezőjük lesz a legveszélyesebb.

CSAVARGÓ

Eddig leginkább minket idegesítettek a folyamatosan aprót tarháló szerencsétlenek, az új epizódban azonban alaposan ellátják a fukarabb játékosok baját – vagy bicskával, vagy TBC-s köhögéssel…

HÓHÉR

Hóhérból is kivégeztünk párat az első két részben, itt az idő, hogy revansot vegyen a kaszt – fegyvereinek megtippeléséhez nem kell túl élénk képzelőerő (ott fityeg a derékszíján, például)

DOKTOR

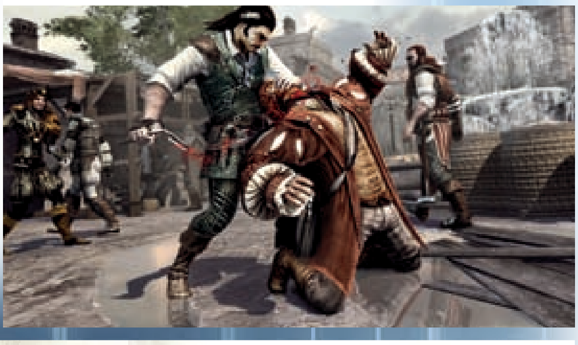
Hippokratész forog a sírjában, az egyszer biztos – a második részben oly jó szolgálatot tevő madárálarcos gyógyszerészek ezúttal a halállal kufárkodnak. Érdekes lesz mondjuk egy handzsár–injekciós tű párbaj, de a fejlesztőknek biztos lesz erre is megoldásuk…

nekünk kell végrehajtanunk, azonban ezekre a küldetésekre már hívhatunk magunk mellé állandó segítséget is, így nem egyedül kell majd felvennünk a harcot az őrök és egyéb negatív elemek seregével. Ha pedig már szóba került a küzdelem, akkor jó hír, hogy a fejlesztők hozzányúlnak a harcrendszerhez is, ami remélhetőleg azt hozza majd magával, hogy végre a küzdelmekben is lesz kihívás – az Assassin's Creed 2-ben ugyanis ez volt a leggyengébb láncszem, hiszen még akkor sem izzadtunk meg igazán, ha egyszerre öten-hatan támadtak ránk. Patrick Plourde vezető fejlesztő szerint a Brotherhoodban sokkal nagyobb szerepet kap majd a védekezés, és új technikákkal is bővül majd a harci repertoár. Ezúttal már rúgás is szerepelni fog a támadásaink között, megjelennek az összefűzött mozdulatokból kialakuló kombók, és ebben az epizódban már lesznek távolsági fegyverek (pisztoly, számszeríj) is, és sokkal hangsúlyosabb formában lesz jelen a puszta kezes küzdelem is. Ezzel egyenes arányban az ellenfelek agresszivitása is nőni fog, tehát nagy valószínűséggel ezúttal már a katonák nem fognak sorba állni, hogy egy nagyobb haddelhadd keretében egyenként csapkodjuk le őket.

A SOROZATBAN ELŐSZÖR MULTIT IS KAPUNK. DE VAJON JÓ EZ NEKÜNK?

S LŐN MULTIPLAYER!

Őszintén szólva, mi itt a PC Guru szerkesztőségében úgy gondoljuk, hogy ha valaminek, hát az Assassin's Creed szériának nem hiányzik a multiplayer mód (ahogy mondjuk szerintünk egy Bioshock és Fallout is nagyon jól ellenne/elvan multi nélkül). Az első két rész esetében a hangsúly a történeten és az erős egyjátékos kampányon volt, és a második rész mindenféle multi nélkül is bőven megállta a helyét. A Ubisoft szakemberei mindenesetre nem értenek egyet velünk, így a Brotherhood már többszereplős játékmóddal érkezik. Az első kérdés, ami ezzel kapcsolatban felmerülhet, hogy miképp fog illeszkedni a multi az Assassin's Creed világába? A választ Stephane Baudet, a többjátékos mód kreatív igazgatója adta meg. Talán mindenki emlékszik az Abstergo vállalatra, ahol az első részben sínylődtünk Desmondként, majd ahonnan a második rész elején szöktünk meg, és ahol a menekülésünk során rengeteg Animus gépezetet láthattunk egy hatalmas teremben. Mint kiderült, ez a templomosok kiképző „telepe", és a gépek segítségével tréningelik a frissen besorozott egyedeket. Nos, a multi is lényegében egy ilyen kiképzés lesz, ahol mindenféle szerepeket betöltve kell helytállnunk az ókori Róma utcáin, tetőin, épületein.



A fejlesztők sajnos nem voltak túl bőbeszédűek a játék ezen részét illetően, de elmondásuk szerint a multi ugyanazon elemek köré fog felépülni, mint az egyjátékos mód, tehát a hangsúly a szabadságon, a környezettel való interakciókon és természetesen a lesből elkövetett gyilkosságokon lesz. Stephane Baudet elmondása szerint több játékmód is helyet kap majd a multi szekcióban, de egyelőre csak a Wanted nevet viselő módozatról árultak el részleteket. A név persze beszédes, hiszen azt sugallja, hogy valakire vadászni fognak a játék keretei között – lesznek tehát vadászok, és lesznek olyanok, akikre vadászni fognak. Habár a Wantedben a játékos lehet majd üldöző vagy üldözött is, egyelőre ez még csak egy felturbózott deathmatchnek tűnik, ahol a legtöbb összegyűjtött ponttal válhat nyertessé az ember (vagy a csapat?). A lényeg ugyanis a pontszerzésen lesz, ami mindenféle akciókért fog járni a játékosoknak. Példának okáért

A játékban ismét eljuthatunk majd számos, a valóságban is létező helyre, úgymint a Colosseumba, a Vatikánba, a San Angelo kastélyba…

Na de atyám! Mit csinál? Netán ezt is a Bibliából tanulta? És a „szeresd felebarátod" hol marad?

Nincs is szebb a lemenő nap fényében megcsillanó gyilkos pengéknél...

sokat ér majd a csendes gyilkolás (silent kill), a látványos támadás (spectacular attack) vagy éppen az érintetlenség (never been caught by other assassins). Az akciókat egyébként többféle térképen hajthatjuk majd végre, ebben a pillanatban már szinte biztos, hogy kergethetjük majd egymást Rómában, Firenzében és San Donatóban, de további „térképek" felfedése is várható a közeljövőben.

FŐ A SOKSZÍNŰSÉG

A multi persze unalmas lenne, ha tíz-tizenkét Ezio kergetné egymást a háztetőkön, így a többjátékos mód kedvéért a fejlesztők egészen újfajta „bérgyilkosokat" ültettek a játékba. Ez persze nemcsak azt jelenti, hogy új skineket húztak a régi animációkra, hanem teljesen új karaktereket kapunk, egyedi tulajdonságokkal, azaz minden kasztnak meglesz a maga speciális bérgyilkos fegyvere (mint Eziónak a dupla penge), az egyedi mozdulatsora és „kivégzése". Cikkünk írásának pillanatában a Ubisoft Montreal már fellebbentette a fátylat a kurtizán, a csavargó, a hóhér, a nemes, a doktor és a pap (!!!) karakterekről, de az elkövetkezendő hetekben és hónapokban újabb kasztok bejelentése várható multiplayer fronton. Mindez első körben elég ígéretesnek hangzik, azonban azokra a kérdésekre, hogy lesz-e fejlődési rendszer, illetve az eltérő animációkon és fegyvereken túl lesz-e jelentősebb eltérés az egyes kasztok között, a fejlesztők részéről csupán néma csend a válasz, és nagyon úgy tűnik, hogy csupán a végleges változat kézbevételekor lesz lehetőségünk lerántani a leplet a többjátékos mód legalapvetőbb elemeiről. Szóval a multiról még nem nagyon tudjuk eldönteni, hogy mit is gondoljunk, az mindenesetre gyanús, hogy az egyik elem, amit lépten-nyomon reklámoznak a fejlesztők, a „Chase breakers" opció, ami lényegében nem takar mást, mint egy, a multiplayer módon belüli „egérutat", amely segítségével könny(ebb)en lerázhatjuk az üldözőinket. Gyakorlatilag itt speciális pályaelemekről (gerenda, kötél, sarokforduló) van szó, amelyeket ha időben felismerünk és kihasználunk, akkor könnyebben megpattanhatunk az üldözőink elől. Konkrétan olyasmire kell itt gondolni, hogy szaladunk valaki elől a tetőkön át, és ha elkapunk egy kötelet, akkor átlibbenhettünk egy messzebbi platformra, ahová a minket kergető ellenfél már nem tud követni minket. Végülis nem rossz megoldás ez, de vajon ha mi lennénk a fejlesztők, akkor tényleg ez lenne a legérdekesebb rész, amit kiemelnénk a multiplayerünkből? Ugye, hogy nem...?

RÉGI CIMBORÁK

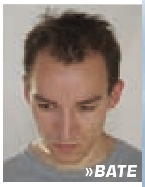
A Brotherhoodban nemcsak Ezio tér vissza, de találkozhatunk több olyan szereplővel is, akiket már megismerhettünk az Assassin's Creed 2-ben. Többek között itt lesz Machiavelli, Borgia, aki a játék idejében még mindig pápa, illetve ismét élvezhetjük majd Leonardo Da Vinci társaságát, ami egyben azt is jelenti, hogy a következő epizódban sem maradunk fejlesztések és hasznos kütyük nélkül. Arra azért kíváncsiak leszünk, hogy pl. Mona Lisa mosolyához vajon lesz-e közünk...

VISSZAFOGOTT VÁRAKOZÁS

Az Assassin's Creeddel egyszer már megégettük magunkat, méghozzá az első rész kapcsán, így egyelőre szkeptikusan tekintünk az ősszel érkező új rész elébe. Igaz ugyan, hogy a második felvonást szó szerint imádtuk, de ott a fejlesztők jó két évig csiszolgatták a játékot, a Brotherhood viszont alig egy évvel az AC2 után kerül a boltok polcaira. Szívünk szerint bíznánk a Ubisoft Montreal szakembereiben, de józan ésszel nézve ez a fejlesztési idő igencsak karcsúnak tűnik egy igazán tartalmas folytatáshoz. Azt persze nem tagadjuk, hogy a napvilágot látott fejlesztések igen meggyőzően hangoznak, de ezt már egyszer eljátszották velünk Altair kalandjainak megjelenése előtt – forradalmat vártunk, aztán egy hatalmas világ és a teljesen repetitív játékmenet lett a végeredmény. Aztán itt van még a multiplayer is, ami egyelőre még nagyon homályos, és őszintén szólva nem tűnik többnek hangzatos marketingnél, ami arra csábítja az előző rész több mint kilencmillió vásárlóját, hogy újra kinyissa a pénztárcáját. Aztán persze lehet, hogy csak túl pesszimisták vagyunk, tévedünk, és a montreali srácok képesek csodát tenni ennyi idő alatt, de azért jobb félni, mint megijedni, és inkább csalódjunk pozitívan, mintsem hogy túlságosan vérmes elvárásokat támasszunk a játékkal kapcsolatban. Egy dolog azonban biztos: november 16-án kiderül minden...

www.pcguru.hu/1921

»Egyrészt kíváncsiak vagyunk Ezio új kalandjaira és a játékmenetbeli változásokra, másrészt kicsit elkapkodottnak érezzük egy újabb folytatás kiadását. Meglátjuk.



»BATE

PRO
Jó pár jól sikerült elemet átemelnek az AC2-ből, és kapunk érdekes újításokat...

KONTRA
A rövid fejlesztési idő és a multiról való hallgatás aggodalomra ad okot...

VÉGE A VÉGTELEN VILÁGŰRNEK

RED FACTION ARMAGEDDON

[ÍRTA TYLER] **Az emberiség százhatvan év alatt képtelen volt sikerrel kolonizálni egy bolygót – legalábbis a felszín alá kényszerült túlélők harca a támadó idegenek ellen nem az a kimondott sikertörténet...**

Érdemtelenül – de érthető módon – hányattatott sorsú játéksorozat a Red Faction, legyen szó akár a 2001-ben debütált első részről, akár a Guerilla alcímet viselő legutóbbi felvonásról. A viszonylagos közöny oka világos; a Red Faction univerzumban nem maga a játékmenet, hanem a felkínált lehetőségekkel való játszadozás biztosítja a szórakozást, a játéktervezői tehetség megvillantása pedig nem versenyképes a gyorsan ható élményekkel. Emlékezetessé inkább a ritkán (vagy sosem) alkalmazott újítások kapcsán válhatott: ilyen volt a rombolható környezet, a kilőtt golyók fizikájának modellezése, majd később az építészet és a realisztikus fizika szabályait is szem előtt tartó pályafelépítés. A Volition csapata saját játszóteret épített, ahol az általuk teremtett lehetőségeket próbálgatták – az Armageddon azonban, úgy tűnik, nem csupán világvégét, hanem egy eszelősen intenzív akciójátékot is a nyakunkba hajít.

IJESZTŐBB, VÉRESEBB, GYORSABB ÉS LÁTVÁNYOSABB, MINT AZ ELŐDÖK

A RAVASZ

A stílusváltást a játék idővonala is készségesen követi; nyoma sincs már Alecnek, a Guerilla főhősének, helyébe ötven évvel később születetett unokája, Darius Mason lép. A mai fiatalok persze nem követik a nagyapa komor, megfontolt tempóját, és már nem is az ég alatt, hanem a marsi kataklizma után benépesített föld alatti járatokban és városokban élnek; a sandbox múltat és a bolygófelszínt az Úristen lávafolyamok és jégviharok formájában resetelte. Ennek ellenére az Armageddon nem kényszeríti a játékost a föld alá: megfelelő védőfelszerelés – például egy repülőgép vagy egy tank – birtokában kimerészkedhetünk a járatokból.
Eget tehát nem csak akkor láthatunk, ha egy szívroham után felemlegetjük, erre viszont sok esélyünk mutatkozik, ugyanis az Armageddon sokkal pörgősebb, agresszívabb játék, mint azok, amiket eddig Red Faction címke alatt láthattunk. A környezet és a témaválasztás többféle inspirációs forrást is felidéz: a Mátrix és a Terminátor negatív utópiája világos áthallás, akárcsak a nyilvánvaló merítés az Alien mondakörből. Sőt, nem elég, hogy a mechanoid pilótafülkékből halált osztó Marauderek is az életünkre törnek, de ebben gigantikus mutánsok, valamint sunyin a falon kapaszkodó és árnyékba húzódó ellenfelek is a segítségükre lesznek. Szép kilátások – mondhatnánk, ha a marsi alagutakba beszűrődne némi napfény, de csak a torkolattűzre számíthatunk, békés kapcsolatfelvételre meg egyáltalán nem... így inkább a rohadt creeperek és ambusherek felmenőit emlegetjük majd.

AZ AGY

Ekkora hátrányból igazán ízletes csak a győzelem, erre pedig a rendelkezésünkre bocsátott eszközök minden esélyt biztosítanak. Nem elég, hogy a (jóformán a Gears of War intenzitásával vetekedő) brutális akció során egzotikus tűzfegyverekkel pusztíthatjuk az idegen kultúra képviselőit, de az igazán ámulatba ejtő kütyüket sem kell nélkülöznünk; elvégre ezek teszik azzá a Red Factiont, ami. Az egyik legizgalmasabb eszköznek a (Nano Forge néven is emlegetett) Reconstructor tűnik, amivel a lerombolt terepet regenerálhatjuk, illetve az adott terület jellegének megfelelően bővíthetjük is azt. Illusztráció: visszaállíthatjuk a leomlott/szétlőtt hidat, kibővíthetjük a kurtának mutatkozó barikádot, valamint diszperzit és vakolat nélkül restaurálhatjuk a szétlőtt falakat. Hogy ezt korlátozások

ADATOK

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
Volition, Inc.

MŰFAJ
TPS

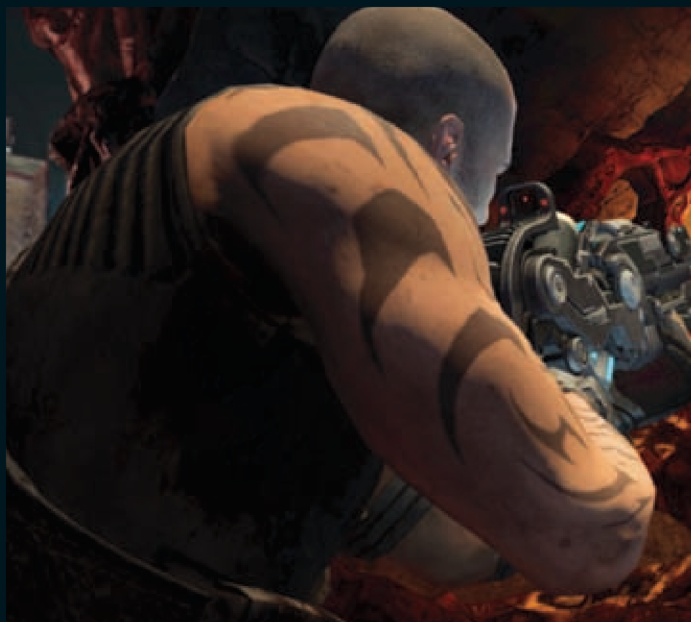
MEGJELENÉS
2011. március

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Red Faction
2001 (THQ)

RF: Guerrilla
2009 (THQ)



A Volition pályatervezőinek építészetet kellett tanulniuk, hogy fel tudják húzni az épületeket, mivel a tömegvonzás élethű implementációja megkövetelte a pontos mérnöki ismereteket is; a korábban alkalmazott pályatervezési módszerrel létrehozott falak ugyanis ennek hiányában összeroskadtak. A tervezett végeredményt fent látjátok – hogy a marsi Las Vegas mennyire lesz valóság, az csak a jövő márciusra ígért megjelenés pillanatában derül ki

nélkül vagy csak a pályák bizonyos pontjain használhatjuk-e, azt a balladai homály (és a lőporfüst) fedi, mindenesetre izgalmas lehetőségekkel kecsegtet; szorult helyzetben szétlőhetünk egy konténert, majd beleugorhatunk, hogy a gyorsan visszahegesztett nyílás mögött lihegjük ki magunkat, amíg visszatöltődik az életerőnk. Ügyes.

Bujkálás helyett persze a taktikázás is célravezetőnek mutatkozik; ezt segíti elő a Magnet Gun, ami a „két pont közt a legrövidebb út az egyenes" tézis vérbő illusztrációja. Csupán a célpontot kell kijelölnünk, majd azt a területet, ahol szeretnénk az illetőt szétkenődve látni. Az asszociatív olvasó most nyilván a Half-Life 2 Gravity / Portal Gunját látja maga előtt; helyesen, csak éppen a Portal Gun itt nem a két világ közti átjáróról, hanem a két világ közti „Zárva vagyunk!" tábláról szól. A Gravity Gun-párhuzam sem halva született ötlet, elvégre a Magnet Gun is használható súlyos tárgyak mozgatására. Szemben támadó ellenfelek, balra egy fal, jobbra egy kocsironcs? Ha megcélozzuk a falat, majd az autót, a jármű a falba csapódik, a súrlódását pedig csupán az útközben széttrancsírozott alienek enyhítik. Amennyiben a megcélzott elsődleges objektum egy támadó, a másodlagos meg a plafon, annak pedig súlyos koponyaalapi törés lesz a vége. És még mindig nem lőttünk ki egy golyót sem. Igaz, mi szükség is lenne rá, ha egyszer

AZ ISTEN FEGYVEREI

Általában nem igazán nyerő, ha egy FPS fejlesztőcsapata nem a lehető legdurvább arzenált vonultatja fel – rég elmúltak már a pisztolyos-sörétes idők. Ahogy az a cikkből is kiderült, az Armageddon nem feltétlenül a megszokott, lőszer-ólom-fémköpeny vonalon képzeli el az újítást, sokkal inkább egy magából kifordult banánhéjdobálós rendszert ad majd a kezünkbe. A kapott PR-anyagban egy halom fegyver képe szerepelt, azonban ezek apróbb részletektől eltekintve teljesen ugyanolyanok voltak – ebből arra tippelünk, hogy a fejlesztéseket sem kell majd nélkülöznünk a Marson.

a támadó katonákra nyugodtan ráomlaszthatjuk az épületeket, a mellékküldetések során megszerezhető extráknak és a fokozatosan elérhetővé váló speciális képességeknek köszönhetően pedig láthatatlanná válhatunk, vagy nekifutásból törhetjük át a falakat? A komfortérzet miatt: mert szép dolog a zsebből előkapható fekete lyukakkal dobálózni, de Darius nem csupán mérnök és robbantási specialista, hanem fegyverforgató is, ha pedig szükségesnek mutatkozik, Wyatt Earpként kezeli a „projektilvetőt", a villámszóró elektromos fegyvert és a savat okádó löveget is. Nem beszélve arról az élményről, amikor a Leo néven futó mecha fülkéjébe pattanhatunk. A robot villámgyors, remekül manőverező konstrukció, a – szó szerint – elsöprő lendületén túl pedig letaglózó arzenállal ritkítja az ellenfeleket; lehetőségünk lesz több célpont befogása után egy szép csokor rakétával letarolni a képernyőn fellelhető minden rosszakarónkat.

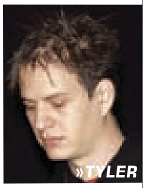
Bár az ismertetőben szinte szóba sem kerültek a kézifegyverek, aggodalomra semmi ok: ezek minden bizonnyal amúgy is inkább a multiplayer során fognak jelentősebb szerephez jutni. Legalábbis az eddigiek alapján kérdéses, hogy miként lehetne átgondolt többjátékos módot kialakítani a felsorolt jellemzőkből – igaz, ha az alkotók remekül felhasznált ötleteit nézzük, és számba vesszük a konkrétumokat, nagyobb összegben is fogadhatunk a minőségi szórakozásra. A történetorientált kampány csak magányos szórakozást biztosít, de a kooperatív játékmódban lehetőség nyílik a négyfős túlélőtúrára is. A hullámokban támadó ellenfelek leverése a Halo: ODST Firefly módja óta amúgy is virágkorát éli, az Extermination játékmód pedig sztorival és a teljesítmény függvényében osztogatott extrákkal fejeli meg az élményt.

KÉT FÜSTÖLGŐ PUSKACSŐ

Az eddigiek alapján van okunk feltételezni, hogy a Volition eddigi munkásságának csúcsteljesítményéről beszélünk, és hogy érdemes élezni az ollót a 2011 márciusáig tartó centivagdosás miatt. A fejlesztők már bebizonyították, hogy szívesen kóborolnak járatlan utakon; minden jel arra utal, hogy a Red Faction univerzum korábban már felhasznált alkotóelemei ezúttal az igazán átütő és emlékezetes játékok klubjába rugdossák a Marsbéli krónikák dramatizált változatát.

www.pcguru.hu/1942

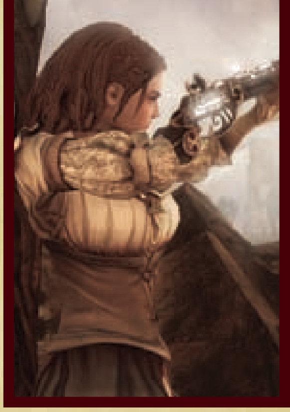
»Az Armageddon a széria felnőtté válásának a jeleit hordozza magán. Szerencsére a klimax messziről elkerülte – jóval fittebbnek, összeszedettebbnek tűnik, mint korábban.



»TYLER

PRO
A játék végre meghaladja a rombolható környezettel megáldott techdemo-szintet.

KONTRA
Kérdéses, hogy a felvonultatott ötleteket sikerül-e koherens játékká formálni



FABLE III

ÁLMOK ÉS MESÉK ALBIONBÓL

Harmadszor fut neki a Lionhead gárdája Albion legendáriuma feldolgozásának, és vezetőjük, Peter Molyneux megint nagyot álmodott. Hogy ezúttal valóra váltja-e mindezt, még kérdéses, ám álomnak valóban meseszép...

Fura dolog előzetest írni egy olyan játékról, amelynek második része kimaradt a PC-tulajok életéből, ám miután eme Xbox-exkluzív cím teljesen új történetet mesélt el, az első rész egy lezárt, kerek egész maradhat számunkra, a harmadik pedig valóban az újdonság erejével hat majd, amelynek az előző, előttünk ismeretlen elemei meglepetések lehetnek, miközben a számos hibát, amely bizony alá-alávágott az előző felvonás játékélményének, remélhetőleg kijavítja a Lionhead gárdája.

TÖRJ A TRÓNRA... ÉS MARADJ RAJTA!

A bevezetőhöz ugyanakkor azt is hozzá kell tennem, hogy a harmadik rész sztorija sokkal erősebben kötődik a másodikhoz, mint az az elsőhöz: a Fable II ötszáz évvel játszódott a Fable I után, míg a mostani mese mindössze ötven évet ugrik, és bár mindkét esetben az általunk irányított karakter az Albion történelmét alaposan átíró oakvale-i hős leszármazottja, nyilván most sokkal több közvetlen utalást találunk az előzményekre, ami picit mégiscsak zavaró lehet azok számára, akik kimaradtak a „középső" etapból.
Főhősünk ezúttal tehát a második részben tápolt-terelgetett figura 18 éves gyermeke (nemét ismét mi határozhatjuk meg, ám az Xbox-tulajok importálhatják elmentett állásukat, így korlátozott lehetőségekkel, de átmenthetnek „pár gént" az új héroszba), kinek szüleivel a jelenlegi uralkodó (történetesen fiuk, azaz a mi kedves bátyánk), a zsarnok Logan szörnyű igazságtalanságot tett, így aztán nem sokat kéreti magát, mikor felkérik, álljon a népsanyargató király hatalmát megdönteni szándékozó forradalom élére – és mint az lenni szokott, a játék első felét kitevő küldetés sikerrel jár, így a második etapban már azt is kipróbálhatjuk, milyen is egy kontinensnyi országot irányítani. Ha pedig azt hinnénk, hogy onnantól kezdve dőzsölés és tunyulás lesz osztályrészünk, csalódni fogunk, hiszen a koronás fők élete nemcsak játék és mese: egy ellenlábas nemzet, Aurora fenyegeti határainkat, nekünk pedig döntenünk kell, miként kezeljük ezt a problémát, így megint csak kezünkbe vesszük Albion sorsát – ahogy az már megint csak lenni szokott.

ADATOK
KIADÓ
MICROSOFT GS
FEJLESZTŐ
LIONHEAD
MŰFAJ
AKCIÓ-KALAND
MEGJELENÉS
2010. 10. 29.
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA
FABLE
MICROSOFT GS
(2004)
FABLE II
MICROSOFT GS
(2008)

Ahogy azt a stúdió szellemi vezére, Peter Molyneux elmondta, míg az első két rész a brit folklórból, Artúr király és Robin Hood legendáriumából merített, addig a harmadik a feudális és a modern kori monarchiák és az ellenük lázadók históriáját veszi alapul, ami picit azért realistább tónusokat ad az eddigi jóval szabadabb fantáziájú játékmenethez. A Fable III-ban valóban úgy viselkedhetünk, mint egy király: engedhetünk családunk követelésének és megsarcolhatjuk országunkat, hogy palotánkat fejlesszük és a kincstárunkat tömjük tele, háborúkat vívva és a legyőzöttek földjét elfoglalva növelhetjük birodalmunk területét, szemet hunyhatunk a bűnözés felett és kiszipolyozhatjuk a népet, vagy épp ellenkezőleg: vasmarokkal

Egy jól irányzott lövés, egy jókor indított kardcsapás, vagy a barátok segítsége? Peter Molyneux szerint csak rajtunk múlik

Egy jó meséhez jó szereplők kellenek – a fenti képeken jóból és gonoszból is szép a választékot nyújtanak

fogjuk az igazságszolgáltatás gyeplőjét, és fellépünk a szegénység, elnyomás ellen. Sőt, az uralkodás terhét is el kell viselnünk: nagy kockázattal jár majd, ha gyakorta odahagyjuk trónunkat, elmászkálunk ide-oda, így kalandozókedvünket néha fel kell áldoznunk a nemzetérdek oltárán.

...ÉS MÉGSEM ÚGY, AHOGY AZ LENNI SZOKOTT?

A kopaszodó mester kifejezett szándéka, hogy a Fable III az új idők szellemében készüljön, így igyekeznek róla lehántani egyrészt az ezerszer látott-játszott RPG-kliséket, másrészt a videojátékokban bevett és évtizedek alatt mit sem változott elemeket. Előbbire jó példa a sztori maga, hiszen ugye egy sablon-szerepjátékban a hős megdönti a zsarnok uralmát, megölve az elnyomót, aztán jön a vége főcím, mi pedig elégedettek vagyunk, hogy ismét győzött a jó – itt viszont megy tovább a történet, és belekóstolhatunk addigi ellenségünk életébe, és akár még az is kiderülhet, hogy a dolog nem ilyen fekete-fehér, nem is olyan könnyű egy hatalmas országot irányítani, megtalálni az arany középutat, egyszerre igazságosnak lenni és keménykezűnek, sőt, a ránk szakadt korlátlan hatalom lelkünk sötét felét is előcsalhatja, és észre sem vesszük, máris mi vagyunk az új önkényúr...

Ám itt még nem álltak meg a Lionhead kreatívjai, gyakorlatilag az összes szerepjátszós elemet eliminálták: nem lesz tapasztalati pont (illetve gömb) gyűjtés, sem életerő (egyáltalán, semmilyen HUD, azaz interfész), és ugranak a fegyverbe illeszthető módosítók is. Jogos persze a kérdés, hogy akkor hogyan fejlődünk majd. Nos, az eddig is létező, a széria egyik védjegyének számító „olyanná válsz, ahogy cselekedsz" elem kiteljesítésével. Amellett, hogy az eddig megszokott módon erős emberünk combosabb, távolsági harcosunk karcsúbb lesz, illetve láthatóvá válik jó/rossz attitűdünk is (bár ez is „2.0" verziószámot kap, név szerint az Extreme Emote rendszert, amely láthatóan fejezi ki érzelmi szintünket: ha valaki feldühít minket, szárnyak nőnek ki hátunkból, amelyek beállítottságunktól függően lehetnek démoniak vagy angyaliak), immár fegyverünk lép elő tápolásunk egyik legfőbb értékmérőjévé. Ha sok ártatlant mészárolunk le, pengénk vértől fog csöpögni, gonoszok felaprítása után ellenben vakító fénnyel ragyog, a csontvázak kaszabolásában élen járók harci szerszáma átalakul egy csontokból készült gyilokká, és minél többet használjuk kedvenc halálosztónkat, annál élesebb, halálosabb, nagyobb lesz. Sőt, az Xbox Gamerscore, azaz a játékospontszám is hozzáadódik, így mindenkinek egyedi fegyvere lesz, melyeket online értékesíthetünk is, ami állítólag igencsak nagy jelentőséget kap, ám hogy miért, az egyelőre hétpecsétes titok (mint ahogy az is, ezt hogyan adaptálják a készítők a PC-s verzióba...). Fejlődésünk mutatója lesz továbbá, hogy hány követőt állítunk magunk mellé/mögé, no meg persze az egész, bennünket körülölelő világ, ami kibővül királyi tevékenységünk visszajelzésével is: a vagyonából kiforgatott országrész házai lepusztulnak, lakói lerongyolódnak, és

AZ ELSŐ EPIZÓD

VÉGZETES DÖNTÉSEK

A Fable-széria első része 2004 szeptemberében jelent meg Xboxra, és egy évvel később, The Lost Chapters alcímmel, kibővített tartalommal PC-re. A játék erőteljes kaland- és akcióelemekkel dúsított szerepjáték volt, amelynek legfőbb jellemzője, hogy kisfiúból egyaránt válhattunk jó vagy gonosz hőssé, és döntéseink alaposan befolyásolták a játékmenetet, kinézetünket és viszonyunkat a képzeletbeli (bár sok tekintetben az Egyesült Királyság mitológiáján és történelmén alapuló) birodalom, Albion lakóival.

A játék elején dől el, hogy uralkodásunk alatt segítőink vagy ellenségeink lesznek-e inkább

A képernyőről eltűnik a menü, és minden egyéb jelzés – ez persze nem jelent majd akadályt egy komoly varázslónak

ha betesszük oda fenséges lábunkat, nem kell csodálkoznunk, ha nem rózsaszirmokat szórnak elé, hanem keményebb tárgyak röppályára állításával fejezik ki elégedetlenségüket az ott élők.

Ha pedig mindez még nem elég „forradalmi”, akkor itt az érintésrendszer, amely az eddigi gesztusokat emeli még magasabb szintre. Ennek inspirálója bevallottan Ueda Fumito PS2-n megjelent legendás címe, a 2001-es Ico, amelyben a főszereplőnek egy kislányt kellett kézen fogva kimenteni a veszélyekből. Itt hasonló megoldásokkal operálunk majd a Dynamic Touch és Expression Touch névre keresztelt elemekkel. Ennek működését maga Molyneux mutatta be egy demóban: hősünk hazatér, az asszony pedig azzal fogadja, hogy leányuk eltűnt, és attól fél, a helyi gyáriparos raboltatta el, akinek üzemében gyermekek dolgoznak szörnyű körülmények között. Emberünk odarohan, és szerencsére megtalálja a porontyot, aki a gyár közelében játszik a pajtásaival. Megfeddi őt, amiért elcsavargott, mire a leányka sírásban tör ki, ezért felkapja, magához öleli, a levegőbe dobja (ez a „kifejező érintés”), majd kézen fogja és hazavezeti (ez pedig a dinamikus). Útközben megállnak egy kocsmánál, ám ekkor a gyermek kezdi el az ő kezét húzni, mondván: „Megígérted anyunak, hogy többé nem mész be oda.” Miután leteszi a csemetét odahaza, az utcán találkozik egy koldussal, aki a kezét nyújtja felé, ő pedig megragadja azt, és elkezdi a szerencsétlent vonszolni az üzem felé, mondván: „Dolgozz, ha meg akarsz élni”, a fickó pedig megpróbál ennek ellenállni, így egy sajátos kötélhúzás alakul ki. Számtalan ilyen helyzetben használhatjuk ezt a megoldást, legyen szó paroláról, simogatásról, csókról, ami sokkal közvetlenebb, személyesebb, mint a pózolások. (Hogy mennyire hathatunk a világra, azt jól mutatja az is, miszerint amint a trónra lépünk, az előbb említett, kizsákmányoló gyárat akár be is zárathatjuk és lebonthatjuk, visszaadva a területet a természetnek.)

FORRADALOM LESZ, HA MOLYNEUX EZÚTTAL NEM A LEVEGŐBE BESZÉL

A videojáték-elemek újragondolása szintén nem új keletű gondolat, hiszen ez a folyamat is egyidős a szériával, a második részből például a fejlesztők száműzték a minitérképet, helyette arany „kenyérmorzsa” mutatta az utat, és kutyánk is nagy segítségünkre volt a tájékozódásban (mindkettő megmarad természetesen). Most azonban jóval tovább mennek, és egyszerűen eliminálják a menüket, ami első hallásra lehetetlen vállalkozásnak tűnik (bár tekintettel arra, hogy a legtöbb kritika a második rész kezelését érte, valahol érthető a dolog). A Fable III betöltését követően az indítógomb megnyomásával egyből a játékban találjuk magunkat, egy kör alakú helyiségben, amelyben készséges inasunk (a zseniális John Cleese szinkronhangjával) segít nekünk. Középen találjuk a világtérképet (ez ugye ismerős), körben pedig ajtók vezetnek a különféle „menühelyettesítő” helyiségekbe. Átöltözni például egy speciális „gardróbban” tudunk, ahol nemcsak új kinézetet applikálhatunk magunkra, de számos korábbi elemet is ennek segítségével érhetünk el – ahelyett például, hogy a megfelelő mágiát egy menün keresztül kiválasztanád, hősödnek a jéggé fagyasztó kesztyűjét kell felhúznia. (Ráadásul ez a megoldás lehetővé teszi a varázslatok kombinálását is: jobb kézre a tüzes, balra a villámos kézvédőt húzva előbűvölhetsz egy

MÁSODIK EPIZÓD

A második rész kizárólag Xbox 360-ra jelent meg, és ötszáz évvel az első rész után játszódott az alaposan megváltozott Albionban. Itt már megválaszthattuk nemünket, a kalandokhoz egy kutyát is kaptunk segítőtársnak, sőt, egy patch telepítése után kooperatív módban egy barátunk is beszállhatott mellénk. Ezeket és még pár apróságot (például a cikkben említett „térkép helyett kenyérmorzsákat”) leszámítva túl sok radikális eltérés nem volt az első részhez képest. A Fable II később két DLC-vel is bővült.

Természetesen lehetőségünk lesz rá, hogy kellemes másodlagos nemi jelleggel vágjunk neki a nagy kalandnak. Lara óta tudjuk, hogy jobb egy női feneket bámulni órákon át...

Albionban mindig is szép számmal akadtak első pillantásra rokonszenves figurák...

HANGPARÁDÉ

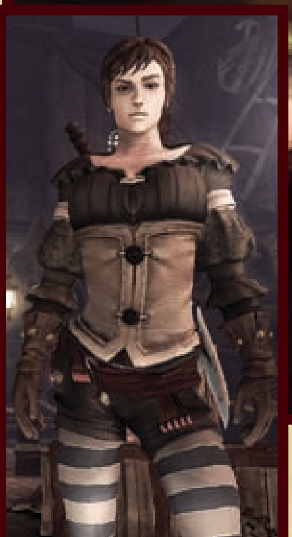
Ahogy a cikkben is említettem, a Lionhead azon van, hogy beszippantson minket a Fable univerzumba, és ehhez minden eddiginél nagyobb sztárgárdát toboroztak össze. A Monty Python egykori tagja, John Cleese visszatérő vendég, ahogy a másik zseniális komikus, Stephen Fry (Reaver) is, no meg Zoë Wanamaker (Theresa). Új hang viszont a brit talk show-fenomén, Jonathan Ross és honfitársa, Simon Pegg, illetve az Oscar-díjas Ben Kingsley, valamint Michael Fassbender, akit legutóbb a Becstelen brigantikban láthattunk...

tűzlabdát, melyet megbolondíthatsz némi elektromossággal.) Egy boltba térve hasonlóképpen annak polcait böngészhetjük át, ami nyilván sokkal jobban beszippant minket az univerzumba, hiszen nem zökkenünk ki újra és újra a mesébe való beleélésből – és ugyanezt segíti a bátor döntés is, hogy (először a franchise történetében) hősünk megszólal, valamint az, hogy az átvezető animációkat a tévé- és filmipar rutinos szakembereinek vezényletével készítik el.

MESE HABBAL

Az előbb már megpendítettem a mágiával támadás új lehetőségeit, de az ígéretek szerint az egész harcrendszer úgyszintén átesik egy alapos ráncfelvarráson, hiszen, bár alapvetően könnyen kezelhető, mégis látványos volt ez a játékelem a második részben, ha kitanultad, túlságosan is egyszerűvé és repetitívvé vált. Bár a megújított szisztémáról sokat még nem tudunk, ha hihetünk a fejlesztőknek, az említett hiátusokat kijavítják, és a harc folyamatos, élvezetes lesz, ahol a kamera filmszerű mozgásokkal, zoommal igyekszik megmutatni nekünk a legszebb mozdulatainkat. Mindez igencsak hatásos lesz akkor, ha másodmagunkkal aprítjuk a gonoszt – erre pedig ismét alkalmunk nyílik, ám immár alapból és sokkal több opcióval. A PC-tulajok számára a Fable többszemélyes módja ismeretlen, ám hozzáteszem, sokat nem veszítettünk: a másodikként becsatlakozó játékos csak afféle segítő volt, korlátozott lehetőségekkel. Nos, a harmadik részben az egyik jelentős változás ezt a részt éri: végre teljes értékű kooperatív mód kerül elénk. Bár az alapelv hasonló, azaz ugyanúgy bármikor, bármennyi időre csatlakozhatunk társunkhoz, ezt immár nem egy előre definiált karakterrel, hanem a sajátunkkal tehetjük meg, és egymástól függetlenül, szabadon kalandozhatunk, sőt, akár össze is köthetjük életünket a partnerünkkel, vagyonközösségbe lépve, gyermeket nemzve vagy adoptálva (ez is új, gondolva arra, hogy lesznek, akik azonos nemű cimborájukkal akarnak majd frigyre lépni). A szabad kóborlás egyébként azért is lesz hálás, mert a bebarangolható terület minden eddiginél nagyobb lesz, nemcsak a föld felett, de a föld alatt is. Természetesen régi kedvenc városainkat ismét bejárhatjuk, ám az elmúlt fél évszázad nyomot hagyott rajtuk – ahogy azt fent említettem, afféle ipari forradalom zajlott le itt is, így a körítés már sokkal inkább komor (egyenesen dickensi), kizsákmányolással, gyerekmunkával, lélekszomorító árvaházakkal, a társadalmi osztályok éles szétválásával és ellentételeivel, mágnásokkal és koldusokkal, no meg persze velünk, az uralkodóval...

Az első két részhez hasonlóan most sem lesz hiány ellenfelekben – most viszont a fegyverünkön is látszik majd, ha sok csontvázat győzünk le



Mint a felvezetőben említettem, Peter Molyneux és csapata valóban nagyot álmodott – a Fable III lehet az a rész, amelyben korábbi szándékaik kikristályosodnak, és igazából ez az epizód lehet a franchise evolúciójának újabb lépcsőfoka. Ebből a szempontból talán nem is kell bánnia a PC-seknek,hogy személyvonat helyett expresszre váltottak jegyet, és szerelvényük nem állt meg a közbenső állomáson; jóval több élmény és újdonság fog rájuk várni Albion régi-új fantáziabirodalmában. Az útipoggyászba érdemes lesz több hétre elegendő élelmet csomagolni és hosszabb időre elbúcsúzni szeretteinktől – már persze ha megbízunk az angol játékmesterben, aki néha hajlamos túlzásokba esni. Reméljük, valóra váltja közös álmainkat...

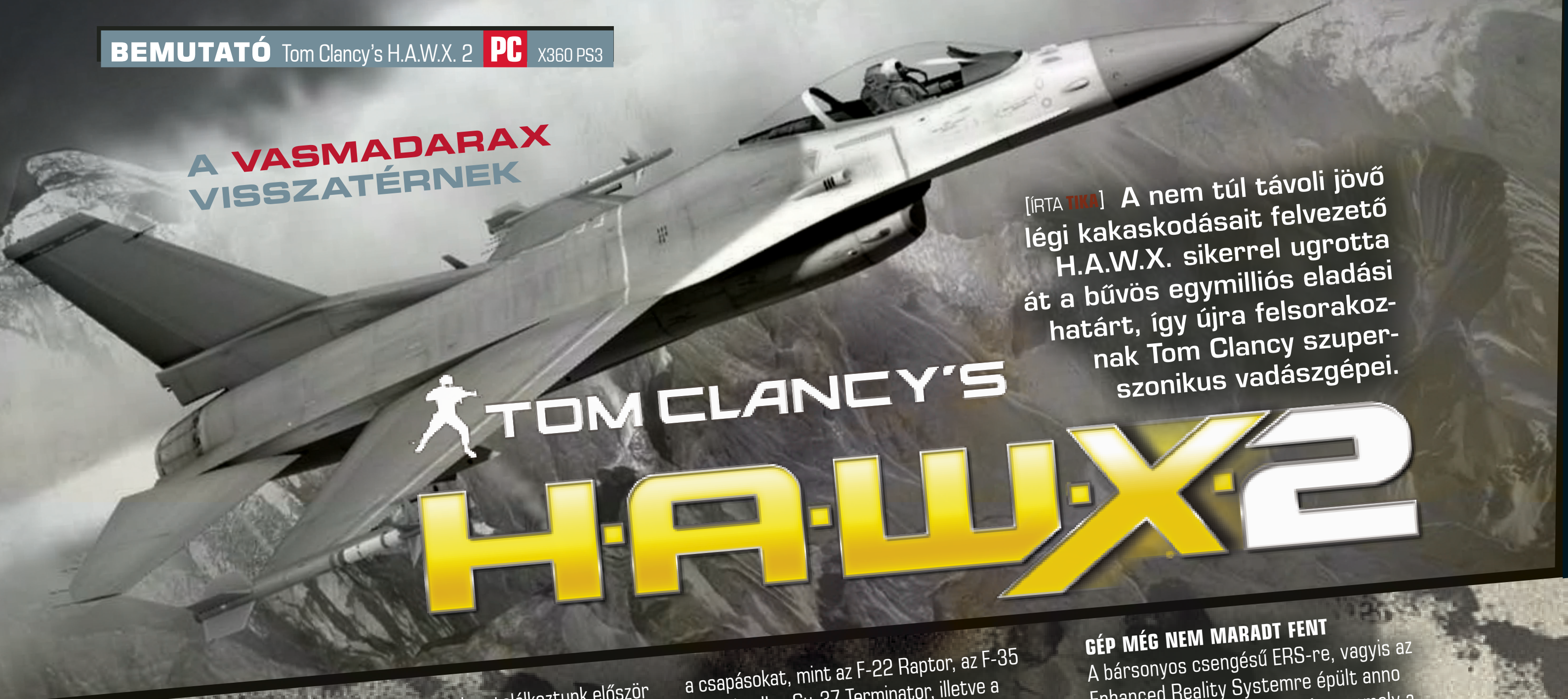
www.pcguru.hu/1784

»Ez lehet a játék, amelyre régóta várunk: teljesen átadhatjuk magunkat a kalandoknak, felfedezve, saját kezünkkel irányítva és kényünk-kedvünk szerint átalakítva egy teljes birodalmat.

»}{REDENC

PRO
A döntéseinkkel formálható hős, fegyver és világ, az uralkodás és a teljes beleélés a kalandokba.

KONTRA
Molyneux nem először beszélne mellé, no meg ami papíron működik, egy játékban nem biztos...



A VASMADARAK VISSZATÉRNEK

Tom Clancy's H.A.W.X 2

[ÍRTA TIKI] **A nem túl távoli jövő légi kakaskodásait felvezető H.A.W.X. sikerrel ugrotta át a bűvös egymilliós eladási határt, így újra felsorakoznak Tom Clancy szuperszonikus vadászgépei.**

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **Ubisoft Bucharest**

MŰFAJ **arcade repülős**

MEGJELENÉS **2010 Q3**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT **90%**

STÍLUSMINTA

Tom Clancy's H.A.W.X 2009 (UBISOFT)

Heroes Over Europe 2009 (UBISOFT)

A 2009-es évben találkoztunk először azzal a furcsa rövidítéssel, amelynek apropóját David Crenshaw pilóta adta, a fáma szerint ugyanis ez a vadászfenomén az aktív szolgálatból egyenesen az Artemis katonai magáncéghez, azon belül is a High Altitude Warfare eXperimental (gyk. H.A.W.X.) szupergrupphoz szerződött. Itt a legújabb vadászgépek és legjobb fegyverek a tőkemozgás figyelembevételével kerültek bevetésre. Az Endwar előzményeit taglaló sztori több ponton is összefonódott a Tom Clancy univerzummal, például Mitchell kapitányt és a Ghostjait (Ghost Recon AW) nemegyszer a mi pilótánk húzta ki a trutyiból, leszedegetve az osztagot fenyegető földi és légi célpontokat. A végjátékban aztán az amerikai kormány és az Artemis között kisebb világháború robbant ki, és így a H.A.W.X. átkerült az Egyesült Államok dicső mancsaiba. A folytatás kevésbé lesz egyetlen személyhez köthető, és a továbbiakban az USA érdekei mellett Oroszország és Nagy-Britannia is kéri majd a játékos figyelmét egy-egy hosszabb etapra. Ugyanis a közeljövőt és a Közel-Keletet megcélzó vonal számos krízishelyzetet generál, például Oroszországban, ahonnan atomfegyverek tűnnek el, illetve az Indiai-óceánról a Sarkkörre is elvándorol majd az elit repülőszázad, bár az még nem sejthető, hogy milyen céllal. A Tom Clancy szignózta játékokkal itt is lesz átfedés, reméljük, drámai és gyakran elhangzó rádióüzenet lesz a Ghostok segélykérése…

ÚJ ARCOK, ÚJ HARCOK

Három különböző nemzet – USA, Oroszország, britek – és értelemszerűen három különböző pilóta uniformisába ugorhatunk bele, miközben olyan új generációs vadászrepülőkön osztjuk a csapásokat, mint az F-22 Raptor, az F-35 Lightning II, a Su-37 Terminator, illetve a Eurofighter és a Rafale. Észrevehető persze, hogy a Ubisoft ugyanazokkal a gépekkel kampányol, amiket az első részben már alánk tett, de ezen nem illik meglepődni, mert egyszerűen a modern kornak nincs több gépe – az F-117-től a korai MIG-ekig és az F-14-es variációkig tényleg minden megvolt és lesz –, amit lemodellezhetnének. Egyetlen kivételt említenék, a C-130U-t, amely a Hercules szállítógép felfegyverzett változata, és ahogy az U jelzi, ebből is a Spooky kódnevű verzió, mert ez biztosan ott áll majd a hangárunkban. A gunship egyébként a 105 mm-es howitzer és a 40 millis Bofors ágyú mellett egy 25 mm-es forgatható, ötcsövű Gatlinggal is fel van szerelve, továbbá erős a gyanúnk, hogy a Modern Warfare-hez hasonlóan az operátori teendők kerülnek itt is a középpontba, tehát a földi erőket kell támogatni a fedélzeten lévő fegyverekkel.

A KÖZELJÖVŐ LÉGI CSATÁI A JELEN LEGSZEBB REPÜLŐS JÁTÉKÁBAN

GÉP MÉG NEM MARADT FENT

A bársonyos csengésű ERS-re, vagyis az Enhanced Reality Systemre épült anno a H.A.W.X. marketingkampánya, amely a HUD-ra, kvázi a képernyőre a megszokott adatok mellé egy-egy célpont megközelítési adatait is felskiccelte. Ha teszem azt befogtunk egy vadászgépet vagy egy keményebb földi célpontot, akkor a gép virtuális folyosót jelölt ki színes kapukkal, amelyeken áthaladva optimális tüzelési helyzetbe kerülhetett még a legbénább égi lovag is, és csak a ravaszt kellett meghúznia a megfelelő pillanatban. Ugyanilyen módon a légi harc rakéták jelentette fenyegetését is letudhattuk, ha követtük a kirajzolt menekülési útvonalat. A módszer egyetlen szépséghibája, hogy közepes képességekkel magasról tett mindenki az optimalizált útvonalakra. A tarsolyban volt azonban még egy Assistance funkció, amely alapértelmezésben minden vadászgépen be volt kapcsolva, és kis túlzással vonatkoztathattuk úgy, hogy a modern fly-by-wire (amikor a botkormány csak szabályozott

Nagyon úgy tűnik, hogy nemcsak a repkedés jut majd feladatul, de időnként a C-130-as fegyverei mögé ülve a földi egységek közvetlen támogatása is

Attól sajnos nem kell tartanunk, hogy a Ubisoft Bucharest munkatársai komoly szimulátort hoznak tető alá, de azért érdemes egy pillanatra elidőzni a grafikai részletek fölött

elektromos jelek útján kerül kapcsolatba a vezérelhető szárnyfelületekkel) vezérlést lehetett megkerülni a kapcsoló elbillentésével. Off állásban ugyanis a nézet egy közép-távoli, külső kameraállásra váltott, és a leglehetetlenebb manőverekre kényszeríthettük a vadászgépet, mint például a Pugacsov-féle kobra, de ennél durvább, néha már a gravitációt megcsúfoló mutatványok is belefértek. Ezeken a kunsztokon jelenleg kisebb finomítások vannak betervezve, ugyanakkor a Ubisoft a körítést sokkal reálisabb mederbe tereli, tehát le- és felszállást vezet be az új epizód küldetéseiben, sőt, légi utántöltést is a hosszabb akciók szünetében. A légi utántöltés az egyik legfrusztrálóbb, ugyanakkor legélvezetesebb adaléka volt például a Falcon 4.0-nak vagy a Jane's féle F-15-nek, míg itt, ismerve az irányítás finom egyszerűségét, szinte élményből rácuppantjuk a töltőcsonkot a vezetékre. Ami a felszállást és az azt megelőző taxizást, no meg az arcade műfajban gyakran köpködött leszállást illeti, lehet itt még forró a pite, ugyanis a hordozókról (!) és extrém körülmények között már nem is olyan egyszerű a művelet. Képzeljünk el egy repülőgép-hordozót a Perzsa-öbölben, éjszaka, erős hullámzásban, és hozzá az F-14 méreteit meg a leszállópálya hosszát...

SEBÉSZI PONTOSSÁGÚ FEGYVEREK

Az új játékelemek közül az UAV-k (Unmanned Aerial Vehicle – pilóta nélküli repülőgép) fontosságára hívta fel a figyelmet a Ubisoft producere, Emil Gheorghe, hisz ezek nemcsak irányítható elemei lesznek a hadviselésnek, hanem például a felderítő verziókkal észrevétlenül juthatunk olyan helyek közelébe, ahol a lehallgatott kommunikáció akár új fordulatokat is vihetnek a történetbe. A felfegyverzett változatok pedig a földi célpontok megsemmisítésében játszanak komoly szerepet (pl. a való életben, Afganisztánban az UAV-ok vadásznak az Al-Kaida vezetőire). A vadászgépekre aggatható fegyverzet terén a precíziós eszközök felé tolódik a mérleg nyelve, amelyek egy szimpla bííípnél és gombnyomásnál korrektebb célpont-azonosítást, megjelölést és rávezetést igényelnek. Megjelennek a közvetlenül a célra vezethető rakéták (pl. a „tévés" AGM-65 Maverick) vagy siklóbombák, amelyeket a játékos irányíthat, és bizony a járulékos kár, tehát a hibázás itt nem megengedett.

SASSZEM AZ ŰRBŐL

A GeoEye már 1992 óta foglalkozik a Föld felszínének kereskedelmi célú feltérképezésével. A 2008-ban, a Google-lal együttműködve pályára állított GeoEye-1 (avagy Orbview-5, jelezve, hogy nem ez az egyetlen műholdrendszer a cég háza táján) 41 cm felbontású fekete-fehér és 1,65 m részletességű színes felvételeket képes készíteni egy 15 km széles sávról, miközben naponta tizenötször kerüli meg planétánkat. A műhold 681 km-es magasságban kering Napszinkron pályán, utóbbi azt jelenti, hogy egy adott terület fölött mindig közel azonos időpontban halad el, így a felvételek megvilágítási viszonyai alig térnek el. A jövőre vagy 2012-re tervezett GeoEye-2 már 25 cm pontosságot céloz meg...

TEREPSZÁLLÁS

Ahogy az első részben, úgy a folytatásban is a GeoEye-1, a civil szféra legpontosabb képalkotó műholdja segít a látvány megteremtésében, amely 41 cm-es pontossággal képes leképezni a Föld bármely pontját, tehát elvileg a lemodellezendő régiók játékosai ismerősként üdvözölhetnek minden kisebb göröngyöt a gép alatt. A 130×130 km-es arénák a sivatagtól a hegyeken át egészen a partvidékek topográfiájáig minden effélét felölelnek, nem megfeledkezve persze az előző rész hangulatát jócskán emelő nagyvárosokig, ezek közül Cape Town és Moszkva már biztosan felkínálja a toronyházait egy jó kis szlalomozásra. A gépek külseje, és különösen az új sérülésmodell biztatóan van beharangozva, de lényegében az előző epizód alapján is borítékolhatjuk a kedvező minőséget.

Összefoglalva tehát a készítők nem alibizzák el a folytatást. A 25 új küldetés, a kooperációban vihető kampány és a kisebb, de az élvezeti értéket jelentősen növelő változtatások, például az UAV-ok kellemes szórakozást ígérnek...

www.pcguru.hu/1920

»Tom Clancy csapágyasra hajtott marketingszekerét a H.A.W.X. kiválóan tolta, és a folytatás sem tud hibázni, a le- és felszállás meg a többi cullang épp a megfelelő réseket tömi be...

»TIKA

PRO

Új küldetések, robotrepülőgépek, távvezérelhető fegyverrendszerek, légi utántöltés, atyaég.

KONTRA

Az első részben a gépek karakterisztikája egykaptafás volt, ez reméljük, megváltozik.

Bár a repülhető gépek tekintetében nem lesz sok újítás, panaszra akkor sem lehet okunk: minden modern gép botkormányát megragadhatjuk majd

A KIRÁLY VISSZATÉR

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

[ÍRTA CHOCHO] **Az NfS sorozat utóbbi évei kellemetlen (Undercover) és kellemes (Shift) meglepetéseket egyaránt hoztak, de a széria már hosszú ideje nem talál igazán magára.**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts
FEJLESZTŐ
Criterion Games
MŰFAJ
versenyjáték
MEGJELENÉSI
2010. november 19.
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Test Drive Unlimited
2007 (ATARI)
Burnout Paradise
2008 (EA)
NFS: Hot Pursuit
1998 (EA)

Azonban most fordulni látszik a kocka, ugyanis az idei E3-on leleplezték azt az NFS-t, amin egy ideje már a Burnout sorozatról ismert Criterion ügyködik. Bár az új epizód bejelentése menetrendszerű volt, a téma, amit elővesz a játék, minden rajongó álmát látszik megvalósítani. Rendőrös üldözés Amerika lenyűgöző tájain, a világ legegzotikusabb sportautóinak volánja mögött ülve, dübörgő rockzene és nyivákoló szirénaszólam kíséretében. Persze hallottunk már hasonló ígéreteket a feltámadásról, melyek igazságtartalma végül nem igazolódott be (a Hot Pursuit II PC-s változata, ugye), most olyan fejlesztőcsapat kezében van a sorozat, amelynél eddigi munkái alapján nem is lehetne alkalmasabbat találni e nemes feladatra. A Criterion, úgy tűnik, nemcsak átvette az egykor konkurens cím irányítását, hanem olyan tisztelettel és óvatossággal tette ezt, amilyenre nem volt példa az alatt a közel egy évtized alatt, amíg a Need for Speed az EA Black Boxnál vendégeskedett. Igaz, nagyon sok a kérdés, és egyelőre kevés a konkrét válasz, mi igyekeztünk beleásni magunkat az információk kusza sűrűjébe, hogy kibányásszuk a hamu alól a legenda újjászülető főnixmadarát.

WE LOVE THE UNITED STATES

A Hot Pursuit széria (lásd a boxot) mindig a széles amerikai utak meghódításáról szólt, és hála a Criterion NFS iránti rajongásának, az egykor hőn szeretett környezet most maradéktalanul visszatér. Kissé ironikus az egykori legnagyobb konkurens (bizony, konzolon a Burnout és az NFS nem voltak jó barátok, még az EA is versenyeztette őket) készítőitől azt hallani, hogy mennyire szeretik a klasszikus Need for Speed életérzést, de ha ez kell ahhoz, hogy végre a helyes kerékvágásba terelődjön a sorozat, akkor nem fogunk vitatkozni. Érdekes módon annyiban a Hot Pursuit is emlékeztet majd az Underground-vonalra, hogy a bejárható versenyterület itt sem elkülönült pályákat, hanem egy összeolvasztott játszóteret jelent. A helyszín ezúttal Seacrest megye, aminek Kalifornia állam szolgált mintájául, s mely mindent magába olvaszt, ami szemszájnak ingere. Lesznek hatalmas fenyvesek, soksávos autópályák, városi főutak és szerpentines, tengerparti szakaszok is. A recept kísértetiesen emlékeztet az ősszel szintén folytatódó Test Drive Unlimitedre, annyi különbséggel, hogy a készítők korábban már letettek egy nyíltvilággal operáló autós játékot az asztalra. A tavalyi Burnout: Paradise

egy hatalmas várossal, Paradise Cityvel (majd később Paradise Islanddel) kápráztatta el az arcade őrületek szerelmeseit, és ha azt gondoltátok, hogy az nagy dobás volt, akkor valószínűleg az állatokat fogjátok keresgélni Seacrest gigászi méretei láttán. Paradoxonnak tűnhet, hogy az úthálózat az egyébként nagyobb játéktér ellenére is kevesebb kilométert számlál Paradise Citynél (azért nem kell aggódni, így is 100 mérföld felett van a szám), erre viszont az itteni játékmenet tagadhatatlan igényei adnak magyarázatot. A Need for Speed üldözéses száguldásai nem működnek igazán belvárosi környezetben (a Criterionnál egyébként ezt is kipróbálták a fejlesztés alatt), így szükség van a hosszú egyenes szakaszokra és a relatíve kevés éles kanyarra. Érthető a dolog, megcélozták e téren, valószínűleg a sorozat korábbi epizódjaié, ami pont elég egy NFS címhez. Főleg akkor, ha az őrületnek tétje is van, és a járgány nem sebezhetetlen tankként viselkedik. Bizony, a Shift után végre a klasszikus NFS stílus mellett is ripityára törhetjük az autócsodákat (erre utoljára az 1999-es High Stakesben adódott lehetőség – a Hot Pursuit 2 béna karcolódását nincs szívem ide sorolni), méghozzá a Criteriontól elvárt minőségben. A Bornuotot anno a hatalmas karambolok tették felejthetetlenné, a csapat pedig zöld utat kapott a valódi márkák megzúzására is. Az eddigi kevés képanyag már mutatott némi roncsolódást, de a srácok szerint ez még csak a jéghegy csúcsa, sőt, annyi se. A végleges Hot Pursuitban repkednek

AZ ELLENFÉL JOBB NFS-T KÉSZÍT, MINT AZ EREDETI FEJLESZTŐK?

mert ha már bepattanunk egy Lamborghini volánja mögé, nem szeretnénk szlalomozni a közlekedési lámpák és tűzcsapok között, hanem arra vágyunk, hogy kieresszük a dübörgő lóerőket a motorháztető alól.

RONCSDERBI

Ha már Lamborghini, beszéljünk kicsit az autókról is. Sokat mondjuk nehéz is lenne, lévén a fejlesztők még nem hajlandóak nyilvánosságra hozni a verdák teljes listáját. (A Lamorghinik szereplése és a Bugatti Veyron azért már tuti beugrók.) Viszont a felhozatalon túl is van néhány olyan újdonság vagy visszatérő elem, amik önmagukban is megérhetnek egy misét. Az első ilyen a fizika. Noha a Hot Pursuit nem lesz szimulátor, az előzetesekben látható autós csúsztatások egy jobb, kevésbé laza, de jóval élvezetesebb arcade autóverseny benyomását keltik. A szint, amit a készítők majd az alkatrészek ezerrel, és a roncsolódás nem csak látványos fogás lesz, hisz totálkárosra is törhetjük szeretett négykerekűnket. Ez azt jelenti, hogy a milliókat kóstáló kicsike nem gurul tovább, ami főleg egy többjátékos megmérettetésen lehet kellemetlen. Bár a multiplayer igen komoly szerepet kap majd az új Need for Speedben, azt mondom, maradjunk még egy kicsit az egyszemélyes módnál, és nézzük meg közelebbről a kampányt, illetve kampányokat. A Criterion szerette volna, ha a rendőröket nem csak ellenfelekként látjuk viszont a játékban, akik semmi másra sem jók, mint hogy összetörjük őket. Azt akarták, hogy a zsaruk egyenrangúak legyenek a versenyzőkkel, klasszá, izgalmassá, vonzóvá váljanak a játékosoknak. Így aztán amellett, hogy a játékélményt igyekeztek feléjük is terelni egy rakás durva rendőrautó szerepeltetésével (igen, a sportautók nagy része előrelátha-

CRITERION-KÓD

A CRITERION IGEN HOSSZÚ IDEJE SZEREPEL A JÁTÉKVILÁG ÉLVONALÁBAN, EDDIG AZONBAN FŐLEG CSAK KONZOLOKON VOLTAK URALKODÓK.

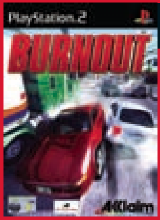
BLACK

KIADÓ
EA

MEGJELENÉS
2006

A Criterion egyetlen FPS játéka 2006 elején jelent meg PS2-re és Xboxra. A Black az amerikai hadsereg titkos hadműveleteire fókuszált, és nagyjából olyan volt az FPS-piacon, mint a Burnout az autóson. Nuku realizmus, banális sztori, hatalmas robbanások, rombolható környezet és persze „fegyverpornó", ahogy a fejlesztők jellemezték. Klasszikus darab, kihagyása igazi bűn.

BURNOUT



KIADÓ
Acclaim

MEGJELENÉS
2001

Az első Burnout 2001-es megjelenése felbolygatta az akkori játékosokat. Egy olyan autós program volt, ahol a cél a megszokott versenyzésen túl a durvábbnál durvább autópályás tömegkarambolok okozása lett. Gyönyörű grafika, forradalmi játékmenettel párosítva... letehetetlen élmény volt. Át is írták idő közben minden gépre, ami számít, de a PC persze nem kapott belőle...

BURNOUT PARADISE

KIADÓ
EA

MEGJELENÉS
2008

A legutóbbi, és egyben legteljesebb Burnout-játék tavaly már PC-re is ellátogatott. Paradise City mérete, versenyzőinek agresszív attitűdje, a többjátékos lehetőségek végtelen tárháza és a Guns 'N' Roses felejthetetlen zenéje egy csapása a klasszikusok közé emelte a játékot. Ma már nevetséges áron lehet hozzájutni, kipróbálása tehát mindenkinek házi feladat a PC Gurutól!

A HOT PURSUIT SZTORI

A HOT PURSUIT ÉRÁJA KÜLÖN SOROZATOT JELENT A NEED FOR SPEED TÖRTÉNELMÉN BELÜL. JELLEMZŐJE A RENDŐRÖKRE ÖSSZPONTOSÍTÓ JÁTÉKMENET ÉS A LAZA, ÁM NEM TÚLSÁGOSAN ARCADE-ESRE VETT STÍLUS. CÍM SZERINT EDDIG HÁROM JÁTÉKOT SOROLHATUNK IDE, DE TISZTELETBŐL ILLIK IDE HELYEZNI AZ 1999-BEN KIADOTT NFS: HIGH STAKEST IS.

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

MEGJELENÉS 1998

PC GURU ÉRTÉKELÉS 88%

Az első HP-t még az EA Canada készítette el '98-ban. A hihetetlenül látványos grafikát, a döbbenetes sebességet és a minden korábbinál addiktívabb hangulatot hamarosan csak mint „NFS feeling" emlegették. Aki nem játszott az NFS III-mal, ma már bizonyára nem értheti, miért lelkesednek érte a rajongók még ma is, aki viszont anno találkozott vele, bármikor szívesen lenyom egy-egy kört.

Kevés autónak áll ennyire jól a kanárisárga...

tólag kék villogóval is használható lesz), külön kampányt adtak nekik, hogy mindenkinek meg kelljen tapasztalni, milyen is az élet a szerv kötelékében. Bizony, ez két egyszemélyes karriert jelent a megszokott egy helyett, mielőtt azonban a szívéhez kapna a tisztelt olvasó, megnyugtatásul közöljük, hogy az ultragagyi, nulla színészi játékra alkalmas izomhuszároktól és „húdeszexi" NFS csajsziktól ezúttal elköszön a sorozat. Helyettük egy letisztult, térképalapú küldetésrendszert kapunk, olyat, amihez hasonlót a Burnout: Paradise és a Test Drive Unlimited nyújtott korábban. Hála a hatalmas játéktérnek, a feladatok bőséggel rendelkezésre állhatnak, a sok sablonos verseny és üldözés mellett pedig olyan mellékküldetések is vállalhatók lesznek, melyekben a puszta rombolás a cél. Döntsünk ki pár utcatáblát, törjünk össze néhány kirakatot, vagy okozzunk súlyos dugót valamelyik főúton, merő jóindulatból... Hát igen, nem is a Criterion csinálná a Hot Pursuitot, ha nem jutna ki a jóból.

NEED FOR SPEED: NITRO

A tavaly megjelent Shift sok korábbi részt kedvelő rajongó ízlésének nem volt megfelelő, ez viszont nem érte váratlanul az EA-t. Előrelátó módon a Montreal kezébe adott egy másik NFS-t, mely végül november 9-én jelent meg Nitro címen. A játék az eddigi legelvetemültebb arcade epizód a sorozat történelmében, játékmenete össze se hasonlítható az addigi kísérletekkel. A legtöbb fant még a hideg is kirázza tőle, mi azonban úgy gondoljuk, egyedi megközelítés, ami sokkal inkább illik a Wii stílusához, mint a korábbi portok.

KRÚZ AZ ÉJSZAKÁBAN

Akik emlékeznek még az NFS sorozat régi epizódjaira (igen, arra, amelyiket a Distinctive-ből alakított EA Canada csinált, mielőtt sportjátékokat adtak volna nekik), tudják, hogy bár nem volt rájuk jellemző a túl sok pálya, az időjárás, a napszak, a tükrözés és a fordított irányú verseny lehetőségei épp eléggé megdobták szavatosságukat. A 2000 után megjelent, Black Box által fejlesztett Need for Speedek azonban felhagytak a változatossággal, és helyette egy-egy fix környezetbe ültették a különböző, évente kiadott részeket. Volt éjszakai száguldás (Underground 1-2), nappali őrjöngés (Most Wanted), az időjárás pedig a legtöbb esetben őszies, esős volt, hogy jobban lehessen domborítani a csili-vili tükröződésekkel. Szerencsénkre a Criterion úgy döntött, inkább visszatér a gyökerekhez, és ennek köszönhetően váltakozó napszakokat, valamint véletlenszerűen generálódó időjárást ígérnek. Utóbbi játékelemek a nagy riválís Test Drive-ba is beköltöznek a TDU 2 megjelenésekor, mi játékosok pedig csak örülhetünk, hisz nincs is nagyobb élmény, mint száguldani az esőtől csillogó aszfalton, miközben tucatnyi kopó liheg a nyakunkban. Talán csak akkor lehet jobban élvezni ezt a helyzetet, ha nem egyedül, hanem barátainkkal egyetemben vágunk neki a kalandnak. Természetesen a Hot Pursuit is halad a korral, és ennek köszönhetően alaposan kidolgozott többjátékos móddal lesz felszerelve, melynek középpontjában a rendőrök és a versenyzők közti ellentét áll. Ahhoz, hogy kellően szívathassuk egymást a képernyő előtt, a fejlesztőknek kreatívabb ötletekkel is elő kellett állni, s így született meg a manapság igen elterjedt power-up rendszer NFS-es inkarnációja. Hasonlóról már a múlt havi NFS World cikkben is beszéltem, de azért nem kell megijedni, a Hot Pursuit nem válik Mario Karttá. Mind a zsaruk, mind a versenyzők négy képességet, ha úgy tetszik, fegyvert tarthatnak maguknál, melyeket megfelelő helyzetben elsütve igen komoly taktikai előnyre tehetnek szert ellenfeleikkel szemben. Sajnos jelen pillanatban nem ismerjük az összes skillt, párat viszont már felsorolt az EA, és ezek alapján bizony megnyalhatjuk mind a tíz ujjunkat. A rendőrök szögesdrótot pakolhatnak az útra (aki nagy NFS-es volt anno, azt most kirázza a hideg), helikoptert hívhatnak segítségül, vagy megzavarhatják az üldözött autójának irányítását. Ezzel szemben a sofőrök ideiglenesen láthatatlanná válhatnak, nitrózhatnak, hamis autót vetíthetnek ki a zsaruk elé, vagy épp bekavarhatnak a szerv radarjaiba. Ugyan ennél sokkal több képesség várható a végleges verzióban, már ezek egy része is sci-fi irányba mutat, ami miatt lehetne izzadni, mi mégis azt mondjuk, vicces és stílusos újítás lehet belőlük, ami feldobja a már unalomig ismert Hot Pursuit játékmenetet. A fegyverek megszerzése egyébként egy kis szerepjátékos fűszerrel is gazdagítja

Azért ha ilyen kocsikat osztogatnának, bármelyikünk szívesen lenne rendőr...

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

A játékvilág talán legszemetebb kitolása a PC-sekkel szemben. Hogy miért? Nézzétek csak meg a PS2-es verziót! Szebb grafika, jobb fizika, több pályaelem, visszajátszás és hihetetlen sebességérzet. Ezzel szemben a PC-s, xboxos és GC-s változatokból mindez kimaradt, és ezt máig se magyarázta meg senki. Egyébként a PS2-es HP 2 jó játék volt, s többek között ezzel a címmel debütált az EA Black Box is.

MEGJELENÉS 2002

PC GURU ÉRTÉKELÉS 85%

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT (2010)

MEGJELENÉS 2010

PC GURU ÉRTÉKELÉS xx%

A Criterion idén ősszel debütáló próbálkozása talán visszaállítja a sorozat rég elveszett renoméját. Nyílt játéktér, rendőrök, törés, időjárás... Veszettül jól hangzik! A tehetség és az akarat tehát megvan, már csak az eredménynek kell bizonyítania.

ELMÚLTAK AZOK AZ IDŐK, AMIKOR A RENDŐRÖK CSAK FÁNKOT ZABÁLTAK

az NFS receptjét, ugyanis akár a haverjainkkal küzdünk az utakért, akár egyedül rójuk a kilométereket, tapasztalati pontokat kapunk és szinteket lépünk. Ennek célja valószínűleg a multiban történő, ügyesség szerinti elkülönítés lesz, ami szintén trendi mostanában. Ha már szóba jöttek a trendek, nem mehetünk el szó nélkül a manapság dívó közösségépítés mellett. Facebook itt, Twitter ott, mi meg azt sem tudjuk, hová kapjuk a fejünket. Bizonyára így érzi magát az EA is, mert a Hot Pursuit egy saját közösségi szolgáltatást is bevezet, Autolog kódnév alatt. Ez a szolgáltatás mindent egybeolvaszt majd, ami érdekes lehet egy többjátékos móddal operáló játékban. Barátlista, chat, meghívás a versenyre, de talán még videók és képek megosztása is kijut osztályrészül. Határozott kesztyűfelvétel ez a konkurenciával, aminek mi, játékosok csak örülhetünk. Sajnos ennél többet azonban nem tudni a multiról, tehát a játékmódok, a versenyzők száma, a szabadságfaktor és az esetleges mikrontranzakciók egytől egyig az alkonyzónába tartoznak. Azt mondjuk biztosra vehetjük, hogy az EA nem hagyja ki a letölthető kiegészítők nyújtotta ziccert, de az is elég valószínű, hogy a TDU-ra hajazó, minden kötöttségtől mentes autózás kimarad a Hot Pursuitból, lévén arra ott lesz az NFS World.

ŐSSZEL A RAJTRÁCSON

Ennyi tehát az, amit a Need for Speed: Hot Pursuitról tudni lehet. A többi információ már inkább találgatás, ám az alapján, amit eddig láttunk, azért levonható néhány következtetés. Az egyik, hogy a grafika elképesztően jól néz ki. Természetesen nem a Gran Turismo 5-tel kell összehasonlítani a játékot, hisz itt egy óriási szabad világ vár felfedezésre, hanem mondjuk a konkurens TDU-val vagy korábbi NFS játékokkal. A látványvilágért felelős motornak egyelőre nem ismerjük a specifikációit, de a szerkesztőségben arra jutottunk, hogy valószínűleg a Shift engine-jének egy agyonturbózott verziója dohoghat a játék alatt. Ez jó hír lenne, a tavaly ősszel debütált Shift kellemesen futott egy ma már közepesnekk számító konfiguráción is, de hasonlóan szép emlékeket kelt a Burnout: Paradise PC-s portja, mely szinte bármilyen vason maximumra húzott látványvilág mellett is 60 fps-sel repesztett. A Criterion tehát ért a PC-hez, az optimalizálás a csapat kisujjában van. Zenei fronton a trailer és kiszivárgott jelenetek a klasszikus, Hot Pursuit-féle felhozatalt juttatták eszünkbe. Remekre szabott pop-rock és instrumentális mixek fedezhetők fel a háttérben, amiket mindig kiválóan válogattak össze az EA marketingesei. Az előjelek tehát igencsak biztatóak, a megjelenési dátum pedig a hivatalos bejelentés óta köztudottan november 19-re esik. Itt és most azonban meg kell álljak kicsit, hogy hangot adhassak a bennem élő Need for Speed fanatikusnak. Azok, akik az eredeti sorozatot szerették, máig nem találják helyüket az újabbnál újabb próbálkozások özönében. A sok tuningolós rész számomra semmi élvezetet nem nyújtott (sőt, máig vallom, hogy megerőszakolták vele a legendás szériát), és a Shift kellemes sóhaja után most érzem először, hogy jó kezekbe került a fejlesztés. A Hot Pursuit minden olyan tulajdonságnak birtokában lehet, amit a hozzám hasonló fanok hiányoltak. Régen nem vártam már annyira NFS-t, mint a HP-t, és ha az ígéreteknek csak a negyede megvalósul, elégedett leszek a játékkal. A novemberi megjelenés elvileg kőbe lett vésve (az EA nem szeret késni), a fejlesztők pedig nagyon komolyan veszik a feladatot, így ősszel végre láthatjuk majd megmérkőzni a Test Drive és a Need for Speed sorozat legjobb darabjait.

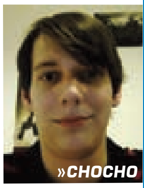
HALLGASS A RENDŐRRE

A rendőrös Need for Speed játékok egyik legnagyobb dobása a zsaruk rádióbeszélgetésének lehallgatása volt. Az előre letárolt mondatok az ellenfél lépéseinek megfelelően kerültek lejátszásra, megtévesztően valósághű beszélgetések formájában. Ez a hőn szeretett játékelem szerencsére a Hot Pursuitban is visszatér majd, s ha minden igaz, a hatalmas játéktérnek köszönhetően hasznosabb lesz, mint valaha.

Sok részletet még nem árultak el a vezethető gépekkel kapcsolatban (sem), de az első pár fénykép alapján nem kell izgulni

www.pcguru.hu/1947

»A Need for Speed sorozat végre visszatalált a helyes útra, és ha csak nagyon el nem szúrnak valamit, a Hot Pursuit lehet a legjobb a szériában. Reméljük, ezúttal minden klappol majd.



»CHOCHO

PRO Az igazi NFS visszatérése. Pont.

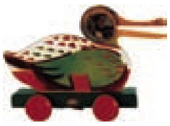
KONTRA Hallottunk már ilyet korábban is...

VILÁG KOCKÁKBÓL, NEM CSAK KOCKÁKNAK

LEGO SZTORI

[ÍRTA BATE] **Jelen számunkban vesszük górcső alá a legújabb LEGO videojátékot, a Harry Potter Years 1-4-t, és ennek kapcsán úgy gondoltuk, érdemes kicsit utánanézni annak a cégnek, melynek létezése nélkül szinte biztos, hogy mindannyian egy kicsit szegényebbek lennénk...**

Amikor 1932-ben Ole Kirk Christiansen megalapította a cégét, amely többek között fajátékokat is készített, a dán úriember nagy valószínűséggel még a legmerészebb álmaiban sem gondolta, hogy valami olyasminek fekteti le az alapjait, amit alig több mint fél évszázaddal később már több millióan ismernek és imádnak majd. Az 1934-ben LEGO névre keresztelt cég kezdetben csakis fajátékokat gyártott, majd a technika fejlődésével párhuzamosan áttértek a műanyagra, és az ötvenes évek végén szabadalmaztatták azokat a speciális kockákat, amelyeket ma már mindenki Legóként azonosít be a földgolyón. De a dán cég terméke napjainkra már nem csak egy kreatív játék, nem csupán a négyévesnél idősebb gyerekek (illetve a soha fel nem növő felnőttek) álma, hanem a popkultúra része, hihetetlen kultusz övezi, lényegében megkerülhetetlen fogalom, olyan márka, amely beszivárgott az animációs filmek, a videojátékok, a vidámparkok, de még a művészek világába is. A LEGO lényegében egy fantasztikus sikertörténet, amelynek jelentősebb állomásait most végigvesszük, a kezdetektől egészen napjainkig. Öveket tehát bekapcsolni, indul az évtizedeken átrobogó LEGO-vonat.



1932

Ole Kirk Christiansen ácsmester megalapítja vállalkozását a dániai Billundban, és kezdetben létrákat, vasalódeszkákat, székeket és fajátékokat készít.

1947

A LEGO cég megvásárolja az első fröccsöntő gépét, hogy ennek segítségével műanyag játékokat gyártson.

1958

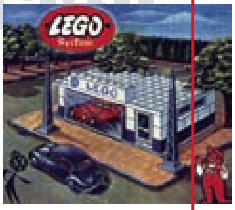
A ma is ismert és használt LEGO kockák (system elemek) születése. Korábban a kockák hasában nem voltak „csövek”. Az új rendszernek köszönhetően az egyes elemek stabilan összeilleszthetők lettek, mégis könnyedén használhatók maradtak.

1966

Megjelenik az első LEGO vonatkészlet, továbbá debütál az első beépíthető, 4,5 voltos elektromos motor.

1934

A cég nevét LEGO-ra változtatják a dán „Leg Godt” kiejezés után, melynek jelentése: jól játszani. Latinul a LEGO jelentése „összerakom”.



1955

A LEGO megjelenteti az első „LEGO System of Play” sorozatot, ami 28 készletet és nyolc járművet foglal magába. Ezek a játékok voltak a modern LEGO készletek előfutárai.

1960

A LEGO újra feltalálja a kereket. A készletekben megjelennek a különböző formájú és méretű kerekek, végtelen lehetőséget nyitva ezáltal a járműépítés előtt.

1973

A LEGO megjelenik az amerikai piacon, és bárki számára beszerezhetővé válik a kiskereskedelmi forgalomban.

1967

A LEGO kifejleszti a DUPLO családot, kifejezetten apró gyerekek számára, nagyobb méretű (lenyelhetetlen), könnyen játszható kockákkal.

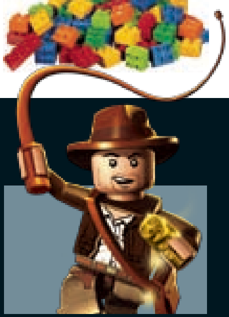
A LEGO BEVESZI A JÁTÉKPIACOT

Habár a Lego-alapú videojátékok már a kilencvenes évek közepén megjelentek, és jó pár rajongóra tettek szert, a kockauniverzumon alapuló feldolgozások a LEGO Star Wars elképesztő sikere után váltak igen népszerűvé, és lassan már nem is telik el úgy év, hogy ne jelenne meg legalább egy, a megszokott sémát alkalmazó LEGO játék. Kis összeállításunkban most azt vesszük sorra, hogy 2005 óta milyen programokat hozott nekünk a LEGO-cunami, és mire számíthatunk még a közeljövőben.

LEGO STAR WARS
2005-ben a Telltale Games megalkotja a legófigurás Star Wars programot, és ezzel útjára indul az ár.

LSW: THE ORIGINAL TRILOGY
2006-ban feldolgozásra kerül az eredeti trilógia, és a népszerűség továbbra sem csappan.

LSW: THE COMPLETE SAGA
Egy évre rá, 2007-ben egybe csomagolva megjelenik a teljes Star Wars Saga, igaz, csak konzolokra.



LEGO INDIANA JONES
2008-ban Indy negyedik mozis kalandja mellett kijön a Legós játékváltozat, az első 3 részt feldolgozva.

MAGYARORSZÁG: A LEGO-NAGYHATALOM

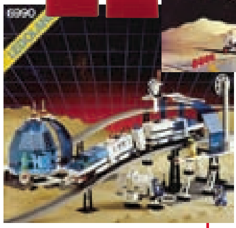
Talán kevesen tudják, de Magyarországon már 2005 óta gyártanak LEGO elemeket, és napjainkra igazi nagyhatalommá nőttük ki magunkat, hiszen a jelenleg a világon található összesen négy legógyárból egy hazánkban található, méghozzá Nyíregyházán, az ipari parkban. Az itthoni csarnokokban (amelyekből kettő van) egyaránt gyártanak System (hagyományos LEGO) és Duplo elemeket, ám amíg az előbbit továbbszállítják az országból további „feldolgozásra", addig az utóbbit nálunk is csomagolják, és lényegében az egész földgolyót mi látjuk el az egészen kicsi gyerekeknek szánt készletekkel. Nyíregyházán egyébként naponta 2 millió Duplo elem és 3,5 millió System elem kerül legyártásra, és átlagosan 60 000 kész dobozos termék kerül ki az alkalmazottak keze alól. A gyárban nemcsak legókészítés folyik, de a magyar dolgozók részt vesznek a termékfejlesztésben is, így nem elképzelhetetlen, hogy a következő nagy LEGO innovációhoz valamelyik honfitársunknak is köze lesz...

1978

Megszületnek a ma is ismert LEGO minifigurák. Kezdetben a kis emberkéknek nem volt karjuk és arcuk, de egy év után már a ma is forgalomba kerülő formában voltak kaphatók a sárga fejű emberkék.

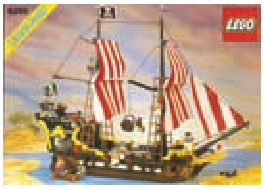
1979

A LEGO válaszol a kor kihívásaira, és számtalan gyermek álmát teljesítve megalkotja az első LEGOLAND Space készleteket.



1989

A nyolcvanas évek végén debütál az egyik legsikeresebb LEGOLAND alműfaj, a Pirates.

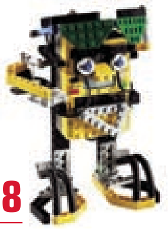


1998

Megjelenik az első LEGO MINDSTORMS készlet, amely segítségével programozható robotokat készíthetünk.

2010

Újabb külső franchise: az Indiana Jones, Batman és Pókember témák után a mozifilmmel párhuzamosan megjelennek az első Prince of Persia készletek a LEGO kínálatában.



1999

A LEGO megkezdi a Star Wars-alapú készletek forgalmazását, és a George Lucas világára épülő készletek azonnal a valaha volt legsikeresebb LEGO játékokká válnak.

2006

Elérhetővé válik a LEGO MINDSTORMS NXT, ami még mindig sokrétűen programozható, ugyanakkor sokkal könnyebben használható az elődjénél.

1980

1990

2000

2010

1974

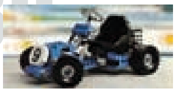
Megszületnek az első LEGO figurák, de ekkor még System elemekből összeállított formában.

1977

Elindul a LEGO Technics vonala, amely a bonyolultabb felépítéssel és a komolyabb szerkezetekkel az idősebbeket veszi célba.

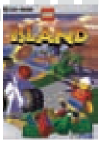
1984

Az űr és a jövő után a LEGO visszakanyarodik a múltba, és elkészíti a Castle vonalat, köztük az egyik valaha volt legnagyobb LEGO készletet, egy hatalmas középkori várat.



1997

A LEGO először adja el a játékai licencét egy videojátékhoz, megszületik a LEGO Island, amit aztán még számtalan igen sikeres LEGO program követett...



2009

A 2006 óta LEGO elemeket gyártó Flextronics cég nyíregyházi üzeme hivatalosan is a LEGO tulajdona lesz, és ettől a pillanattól Magyarország látja el a világot DUPLO játékokkal.

2000

A LEGO kínálatában megjelenik a Bionicle széria, amely (a Guru szerkesztői számára érthetetlen módon) hatalmas siker lesz világszerte.

LEGO BATMAN

Még ugyanebben az évben megjelenik a Batman figurákon alapuló játék is, Gotham újra megmenekül.

LEGO INDIANA JONES 2

2009-ben jön a Lego Indy 2. része, az eredeti trilógia egyes epizódjaival, kiegészítve a Kristálykoponyával.

LEGO ROCK BAND

2009-ben a LEGO beszivárog a zenés játékok közé is, megjelenik a legófigurás Rock Band.

LEGO HARRY POTTER

2010-ben a Harry Potter első négy része kerül át a monitorunkra, tesztünk az 54. oldalon olvasható.

LSW: THE CLONE WARS

Még idén érkezik a legújabb Star Wars-rész, amely ezúttal a klónháborúk idejébe helyezi a cselekményt.

LEGO UNIVERSE

Ősszel debütál az első LEGO MMO, amely egyértelműen a fiatalabb célközönséget veszi majd célba.

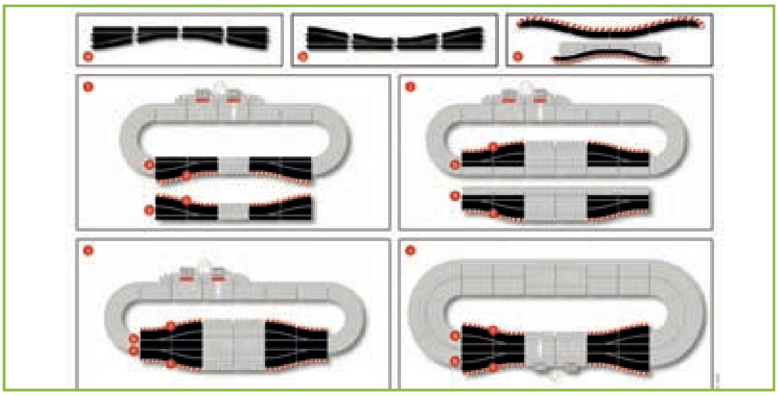
SÍNBE ZÁRT ŐRÜLET

ANALÓG SZÁGULDÁS

[ÍRTA BATE] **Előző hónapban a Blur és a Split/Second pályái kötötték le a figyelmünket, júniusban azonban egy egészen új verseny szippantotta be a Guru szerkesztőit.**

Május elején volt egy látogatásunk a Nintendo termékeit is forgalmazó Stadlebauer Kft.-nél, ahol egy olyan tárgyalóteremben ültettek le minket, ami egyben hatalmas, mondhatni „élő” játékkatalógusként szolgált, hiszen az ilyen-olyan Nintendo konzolok mellett számos más, kevésbé digitális játék is helyet kapott, főleg a négykerekű fajtákból. Volt ott megannyi Burago modell, mindenféle makett, szétszedhető és összerakható változat, azonban Miguel kollégám és az én figyelmem szinte azonnal az egyik méretes dobozra terelődött, amely egy Carrera Digital 132-es szettet rejtett magában. Aki esetleg nem lenne képben a márkát illetően, azoknak elárul-juk, hogy egy vájtvezérlésű autóversenyről van szó, olyasmiről, amire minden, magára valamit is adó, hat évnél idősebb férfi vágyik. Bizonyosan sokan vannak köztetek, akik gyerekként birtokolták ilyen versenykészletet, de legalábbis titkon vágytatok rá, hogy a kis távirányítót kézbe véve összemérjétek az ügyességeteket egy pajtásotokkal a többféleképpen felépíthető versenypályákon. Természetesen a gyermeki lelkesedés bennünk is azonnal fellobbant, s ez nem kerülte el a vendéglátóink figyelmét sem, és abban a szerencsében részesültünk, hogy jó néhány napra rátehettük a mancsunkat egy ilyen készletre, minek köszönhetően a szerkesztőség zümmögő miniautók hangjával telt meg, s hirtelen mindenki Forma 1-es pilótának érezhette magát – legalábbis néhány környi száguldás erejéig.

CSAK A KREATIVITÁS SZAB HATÁRT **A Carrera egyik legnagyobb előnye, hogy elég nagy szabadságot ad a játékosoknak, az alap pályaelemek mellé számos kiegészítő vásárolható, így akár meglehetősen extrém, több váltással vagy hatalmas csavarokkal kiegészített terepek is összehozhatók. Az igazán durva arcok akár egy egész lakást is körbeszőhetnek – tegyük a szívünkre a kezünket, és valljuk be, mi is szívesen részt vennénk egy nappali-konyha-fürdő szakaszokat tartalmazó versenyen.**



BELÉPŐ-CSOMAG

A Carrera igyekszik kielégíteni mindenféle igényt, így ha nem rajongunk a Forma 1-ért, akkor versenyezhetünk túraautókkal is, de akár régebbi autócsodákkal, vagy szimpla Wolksvagen vagy Opel verdákkal. Persze ezt sem lehet elég korán elkezdeni, és a cégnek vannak speciális csomagjai egészen kicsi lurkóknak is, akiket olyan nagy nevekkel igyekeznek megnyerni, mint például a Mario Kart versenyzői vagy a Pixar rajzfilmből ismerős Verdák szereplői, s az én személyes kedvencem természetesen a pókemberes változat. Ahol Spider- és Carnage-mobil küzdhet egymással.

NEM (CSAK) GYEREKJÁTÉK

Elsőre persze nem tűnik bonyolult dolognak egy ilyen Carrera készlet, legalábbis képen, aztán, ha az ember kezébe veszi az alapcsomagot tartalmazó hatalmas dobozt, akkor már érződik, hogy igen komoly dolgok lapulnak a kartonlapok alatt. Esetünkben egy közel hét méter hosszú pálya (váltókkal, korlátokkal, startmezővel), két Forma 1-es autó (Ferrari F2007, McLaren-Mercedes Race Car 2008) és két távirányító került elő a csomagból, és mi természetesen azonnal nekiálltunk összeszerelni a készletet a kiadónk tárgyalótermében. Már maga a versenypálya előkészítése is jó fél órát vett igénybe, s nem győzzük hangsúlyozni, hogy ez még csak egy kezdő készlet, megszállottak és rajongók további elemekkel bővíthetik akár

KINEK JÁTÉK, KINEK KOMOLY SPORT

Akárcsak az összes hasonló stílusnak, a vájtvezérlésű versenyjátékoknak is van „profi ligája”, ahol igazi megszállottak, sokat megélt játékosok mérhetik össze a tudásukat. Legutóbb június elején volt egy Carrera Európa-bajnokság a Nürburgring előcsarnokában, ahol természetesen egy magyar srác is megmérkőzött a legjobbaknak járó címért…

két nappali méretűre is a pályájukat, s napjainkban már olyan extrák is kaphatók a készletek mellé, mint például a bokszutca vagy a safety car, de a digitális világ szele már a Carrera-vonalat is megérintette, hiszen vannak olyan készletek, amelyek már rádió-távirányításúak, számítógépre kötve adott a digitális időmérés lehetősége, sőt, még olyan úri huncutságok is megjelentek a palettán, mint a menet közben állítható hasmagasság. Persze ez már a profi szint, és ha azt gondolnátok, hogy ez egy könnyű játék, akkor vagy nagyon régen, vagy soha nem fogtatok még a kezetekben távirányítót. A Carrera ugyanis nem feltétlenül az eszetlen száguldás játéka, hanem a finom mozdulatoké, a taktikáé. Ki kell ismerni a rendszert, rá kell érezni a technikára, és ha belejövünk, akkor tényleg igen izgalmas versenyeket hozhatunk össze. Nálunk ez persze úgy nézett ki, hogy az első egy órában csak úgy repültek a (viszonylag strapabíró) kis autók a kanyarokban, aztán igyekeztünk egy kis észt vinni a dologba, a necces pontoknál lassítottunk, és egy idő után már egészen rutinosan használtuk az előzésre alkalmas pontokat is – mert hát a végeredményben itt is egy a lényeg, hogy lehetőleg elsőként érjünk a célba. Ahogy játszottunk, úgy bukkant fel egyre-másra egy-egy kollégánk a színen, s hamar kiderült, hogy nem csak a Guru szerkesztői lelkesednek a hasonló mókákért, lett is hamar minibajnokság, ahonnan viszont nem a mi csapatunk versenyzői távoztak képzeletbeli trófeákkal. Nincs mit tenni, mi mégiscsak a digitális pályákon mozgunk igazán otthonosan…

ÓVATOSAN, BESZIPPANT

A mostanság százévessé váló (Amerikában 1910-ben született meg az első hasonló játék) műfaj tehát még a legdurvább virtuális szimulátorok korában is képes magával ragadni a játékszerető embereket, s érdemes résen lenni, ugyanis könnyen azon kaphatjuk magunkat, hogy már órák óta igyekszünk kidolgozni a legjobb stratégiát egy kanyarhoz, és alig várjuk, hogy lenyűgözzünk valakit a precíz technikánkkal. A Carrera persze társaságban igazán jó program, nincs is jobb, mint mikor különböző könyökcselekkel igyekszel kicsit kizökkenteni az amúgy túlságosan is jól manőverező ellenfeledet. Számunkra igazi felüdülés volt kicsit felállni a monitorok mellől, és jókat versenyezni az elsőre egyszerűnek tetsző, mégis kellően taktikus, már-már érzékalapú játékban. Éppen ezért titeket is arra biztatunk, hogy ha van rá lehetőségetek, akkor tegyetek egy próbát, mert ti fogtok a legjobban meglepődni, hogy micsoda élet és szórakozási faktor van ezekben a piciny távirányítható autókban.

Apró, érintésérzékeny botkormány + élethű mini verda = minimum pár elversenyzett óra és egy kis ínhüvelygyulladás…

ALAKVÁLTÓK TRANSFORMERS KORA

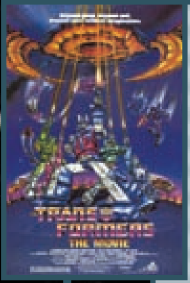
[ÍRTA BATE] Mikor ezen sorokat olvassátok, már a boltokban van a legújabb Transformers játék, s ha már úgyis itt vannak az alakváltók, hát utánanéztünk az Autobotok és az Álcák történelmének, kiemelve azokat az éveket, mikor is a Transformers univerzum szempontjából meghatározó dolgok történtek. Lássuk, hogy alakult a hatalmas robotok sorsa az elmúlt közel harminc évben...

1984

1986

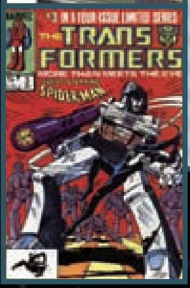
1993

MOZISIKER



Bár sokan úgy hiszik, hogy az első Transformers film a mozikban a Michael Bay rendezte 2007-es mozi volt, valójában már 1986-ban bemutatásra került egy Alakváltók (rajz)film, a The Transformers: The Movie – nálunk moziban nem, de videokazettán elérhető volt az alkotás. A nyolcvanas évek közepére a Transformers univerzum hatalmas sikerré vált az Egyesült Államokban (és a világ más részein is), így az animációs sorozat második évada után egy egész estés rajzfilm is készült, amely 2005-be helyezte a cselekményt, az Alakváltók egy egész új generációjára és az Unikronnal (ő egy bolygó méretű veszedelem, aki Cybertront akarja elpusztítani) való harcukra helyezve a hangsúlyt. A rajzfilmsorozat (és a film) amúgy igen erősen eltért mind az eredeti Hasbro-féle háttéruniverzumtól, mind a Marvel-féle képregényektől, átfedések ugyan vannak, de mind a karakterekben, mind a jelentősebb eseményekben van eltérés, így alakváltós körökben az animációs sorozatra mint alternatív Transformers világra tekintenek.

A KEZDETEK

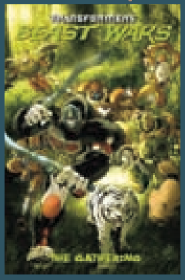


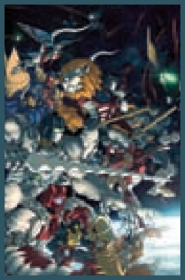
1984 az év, mikor a Transformers univerzum megkezdi pályafutását. Kevesen tudják, de a Hasbro által piacra dobott figurák nem eredeti ötletből születtek, az amerikai játékcég a japán Takara cég hasonló figuráinak licencét vásárolta meg, és ültette át az amerikai piacra. A Takara eredeti játékai név és személyiség nélküli – szimpla – akciófigurák voltak, a Hasbro kötelékében Jim Shooter és Dennis O'Neil kreált háttértörténetet az egymással harcoló Autobotoknak és Álcáknak, és Bob Budiansky volt az a személy, aki a Japánban Diaclone figuráknak nevezett játékoknak nevet és személyiséget adott, továbbá megalkotott számos, korábban semmilyen formában nem létező karaktert. A műanyag figurák piacra dobásával párhuzamosan egy animációs sorozat is indult a tévékben, illetve a Marvel Comics is belekezdett egy képregénysorozatba az alakváltó robotok főszereplésével (ez jelent meg magyarul is a rendszerváltást követően), és a Transformers-kánonban ezt a játék-rajzfilm-képregény triumvirátust nevezik Generation One-nak.

GENERATION 2

Az Alakváltók első generációja 1984-től egészen 1992-ig „húzta", ezen idő alatt a képregény nyolcvan számot ért meg, az animációs sorozat három évadot és egy mozifilmet, a Hasbro pedig jó pár műanyag minifigurát dobott a piacra (ezek szintén kaphatók voltak Magyarországon, darabjuk csillagászati áron cserél gazdát a gyűjtők között). Az első generáció hivatalosan 1992-ben ért véget, de a rajongóknak nem kellett sokáig nélkülözni a robotokat, hiszen 1993-ban útjára indult a Generation 2, mind játék, mind rajzfilm, mind képregény formában. Amíg a rajzfilm csak a Generation 1 digitálisan feljavított változata volt, addig a 12 részes Marvel-sorozat, illetve a Hasbro által kiadott Generation 2 figurák már teljesen újak voltak. A képregényben az Alakváltóknak egy egészen új ellenséggel, a Swarmmal kellett szembenézniük, és az eredeti sorozathoz képest számos karakter teljesen új formát kapott, Megatron itt már nem kézifegyverré, hanem hatalmas tankká alakult át.

BEAST WARS





A Generation 2 nem volt egy hosszú életű vonal az Alakváltók világában, ugyanis 1996-ban jött egy egészen új széria, a Beast Wars, amely egyben a G2 végét is jelentette. A Beast Wars teljesen új alapokra helyezte a Transformereket, új Frakciók születtek Maximals (Autobot) és Predacons (Álca) néven, és a történet sem hasonlított már az eredetire, hiszen a robotok egy eddig ismeretlen bolygóra zuhantak, ahol a durva Energon hatásnak köszönhetően organikus beast formát öltöttek. Bár a Beast Wars egy teljesen új fejezet volt az Alakváltók univerzumában, az animációs sorozat írói, Bob Forward és Larry DiTillio végül úgy formálták a történetet, hogy az tele legyen utalásokkal a Generation One-ra, és végül a második évadban a Beast Warst teljes egészében össze is kapcsolták a G1-gyel. Az animációs sorozat mellett természetesen megjelent képregény is a Beast Wars univerzumban, továbbá a Hasbro is adott ki a világhoz kapcsolódó figurákat.

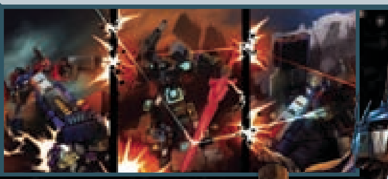
FILMSIKER

2007-ben számos Transformers-rajongó álma vált valóra, mikor Michael Bay a mozivászonra adaptálta az alakváltó robotok történetét. A film megosztotta a közönséget, volt, aki imádta, volt, aki gyűlölte, de ami biztos, hogy súlyos dollármilliókat termelt. Így 2009-ben el is készült a folytatás, amit már sokkal többen véltek rossznak, mint jónak, és a kritikai hangokat maga a rendező, Bay is meghallotta, és ígéretet tett rá, hogy a harmadik epizód már kevésbé lesz humoros, kevesebb karakterrel operál majd, kicsit darkosabb és úgy általában jobb lesz, mint a második rész. A mozis premier 2011-ben várható, és a legfrissebb fejlemény, hogy a női főszereplő Megan Fox kikerült a stábból, és egy szupermodell fogja átvenni a helyét a történetben. A filmmel egy időben jelent meg előzményképregény is az IDW publikálásában, és a Hasbro jóvoltából számos műanyag figura és egyéb transformerses játék öntötte el a piacot, továbbá mindkét részhez játékadaptációk is készültek, de ezek csupán középszerű, unalmas feldolgozások lettek.

1996 | 2001 | 2005 | 2007 | 2010

DREAMWAVE

2001-ben ismét jelentős változás állt be az Alakváltók „életében”, hiszen a képregények kiadásának joga a Marveltől átkerült a Dreamwave kiadóhoz, akik kezdésnek rögtön visszatértek a Generation One világához, annak is az animációs vonalához. A Dreamwave-féle Transformers sorozat ott veszi fel a fonalat, hogy az Autobotok legyőzik a Földön az Álcákat, és elindulnak vissza a Cybertronra, azonban az űrhajójukat (a Bárkát) Sokkoló (Cybertron akkori ura) elpusztítja, és ismét elkezdődik a harc az Autobotok és az Álcák között. A sorozat nem ért meg olyan sok részt, mint az eredeti Marvel képregény, összesen két hatrészes minisorozat és egy tízrészes ongoing sorozat látott napvilágot ebből a szériából. Emellett a Dreamwave más sorozatokat is indított. Az egyik a Transformers: The War Within címmel futott, és a múltba kalauzolta az olvasókat, a Nagy Háború idejébe, a másik pedig a Micromasters volt, amely a Generation One történet elején vette fel a fonalat, mikor a Bárka lezuhant a Földön, és a Cybertronon maradt Autobotok sorsát követte végig.



NEXTGEN

2010 egy újabb mérföldkő a Transformers univerzumban, hiszen az Activision és a High Moon Studios jóvoltából végre készült egy abszolút korrekt alakváltós játék, a Transformers: War for Cybertron, amely a robotok szülőbolygójára, a Cybertronra kalauzolja a játékost, ahol két kampányon (Autobot - Álca) keresztül vehetünk részt a frakciók háborújában. De nemcsak a videojátékok szempontjából, hanem a műanyag figurák terén is hoz némi változást 2010, hiszen a Hasbro bejelentette, hogy a játékkal párhuzamosan megjelennek a War for Cybertron figurák, továbbá útjára indítanak egy egészen új vonalat is, Power Core Combiners néven. Habár képregény nem jelent meg a játék kapcsán, az IDW kiadó sorozatai továbbra is futnak, és egészen biztosak lehetünk benne, hogy még egy jó darabig nem maradunk Alakváltók nélkül, és szinte biztos, hogy a közeljövőben a monitorunkon is élvezhetjük majd a robotok társaságát, hiszen az Activison tuti addig fogja ütni a robotok „vasát”, amíg az még meleg...

IDW

2005-ben a Dreamwave kiadó csődött jelentett, és a Transformers képregény jogai az IDW kiadóhoz kerültek, akik ismét egy egészen új sorozatot indítottak, szintén a Generation One szereplőivel, azonban újraformálva a korábban ismert történeteket. Ez a lépés egy teljesen alternatív univerzumban játszódik, az eredeti Generation One és az IDW-féle G1 olyan viszonyban állnak egymással, mint az eredeti Pókember képregények az Ultimate Spider-Man univerzummal (nagyjából ugyanazok a karakterek, teljesen különböző események). Az IDW képregények kiadása mind a mai napig nem állt le, a kiadó számos minisorozatot és önálló kötetet adott ki, azonban ezek mind összekapcsolódnak. Az új Transformers történet az alábbi füzetekben jelent meg: The Transformers: Infiltration, Stormbringer, Escalation, Megatron Origin, Devastation, Revelation, All Hail Megatron és Maximum Dinobots, továbbá 2006-tól fut a The Transformers: Spotlight, amely számonként kifejezetten egy-egy karakterre koncentrál.

ALAKVÁLTÁS FELSŐFOKON

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

[ÍRTA BATE] **Az elmúlt években az alakváltó robotok ismét reflektorfénybe kerültek a Michael Bay-féle mozifilmeknek köszönhetően, de mi játékosok nem nagyon voltunk elkényeztetve a monitoraink előtt. Egészen mostanáig, hiszen megérkezett a War for Cybertron, a játék, amely ugyan nem tökéletes, de legalább maximálisan hozza a Transformers hangulatot, és kielégíti a rajongói igényeket.**

ADATOK.

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
High Moon Studios

MŰFAJ
akció

MULTI
3 fős kooperatív, 20 fő online

INFO.

A High Moon Studios a The Bourne Conspiracy című, Xbox 360-exkluzív játékkal hívta fel magára a figyelmet. Egy adaptációval, amely leginkább az eredeti regényhez volt köthető, és nem a Matt Damon-féle filmhez.

Az év elején, mikor először számoltunk be a High Moon Studios készülő játékáról, már pedzegettük, hogy egy, a Batman: Arkham Asylumhoz hasonló meglepetéssel lehet majd dolgunk a megjelenéskor. Június végén el is jött a pillanat, azonnal lecsaptunk a játékra, s habár a War for Cybertron nem lett olyan zseniális, mint a Denevérember legutóbbi digitális kalandja, azért bőven kimeríti az élvezhető játék fogalmát, és ami még ennél is fontosabb, végre egy igazán jó alakváltós programot kapunk, olyat, ami után az ember megnyalja mind a tíz ujját.

A KEZDET KEZDETÉN

A történet – merthogy szerencsére ezt sem hanyagolták el – a Cybertron bolygóra kalauzol el minket, ahol már hosszú ideje tart az Autobotok és az Álcák között dúló háború. A harc egy ideje már kiegyenlítetlen, ám a küzdelem a fordulópontjához érkezik, ugyanis Megatron felfedezi a titokzatos Dark Energon nevű „anyagot", amelytől azt várja, hogy végleg eldönti a háború kimenetelét, természetesen az általa vezetett Álcák javára. A program indítását követően külön találkozhatunk az Autobotok és az Álcák kampányával, és a történet kronológiája szerint Megatron csapatának kalandjaival kezdődik sztori, majd ezt követi az Autobot szekció, de nem muszáj a negatív oldallal nyitnunk, ha a szívünk Optimus csapata felé húz, akkor kezdhetünk az ő kampányukkal is, és ha azzal megvagyunk, akkor utólag is belecsaphatunk az Álcák őrületébe. A WfC műfaját tekintve egy third person shooter, és szerencsénkre nem is akar ennél többnek látszani, pontosan azt kapjuk, amit egy ilyen programtól vár az ember. A lényeg szinte végig azon lesz, hogy halomra lőjjük a felénk áradó ellenséges elemeket, ám ennek ellenére a játék nem válik unalmassá, sem monotonná – köszönhetően a fejlesztők apró ötleteinek és arányérzékének.

A rendelkezésünkre álló mindkét kampányban öt fejezetet kell végigküzdenünk, s igaz ugyan, hogy mind az Álcáknál, mind az Autobotoknál az utolsó fejezet egyetlen nagy boss fight, de ennek ellenére sem beszélhetünk rövid játékmenetről, ugyanis a végső harcokat felvezető négy pálya mind a két frakció esetében irgalmatlanul nagy területeket foglal magába, amelyeken igen sok időt fogunk eltölteni. Összességében elmondható, hogy a single player önmagában, medium nehézségen játszva több mint tíz óra játékidőt biztosít, és akkor ugyebár a kooperatív újrajátszásról és a multiról még nem is beszéltünk. Nem közvetlenül ide kapcsolódik, de érdemes megjegyeznünk, hogy az Álcák kampánya valamivel könnyedebbre sikerült, mint az Autobotoké, szóval mégiscsak érdemesebb a gonosz „srácokkal" kezdeni, vagy ha mégis ezt hagynánk másodiknak, akkor nem árt egy fokkal feljebb tolni a nehézséget, ugyanis a jófiúk nem egyszer izzasztó kálváriája után kicsit túlságosan is könnyűnek tetszhet majd Megatronék pusztítása.

VÉGRE EGY ALAKVÁLTÓS JÁTÉK, AMI ABSZOLÚT KIELÉGÍTI AZ IGÉNYEKET

Ami igen pozitív, hogy nem egyetlen karakterrel kell végigküzdenünk a kampányokat,

A multiban kiélhetjük magunkat, és a legvadabb színkombinációval rendelkező robotokat hozhatunk létre

hanem minden fejezet előtt választhatunk három különböző robot közül, hogy kivel indulunk a feladatok megoldására. Ez persze nem azt jelenti, hogy mindig ugyanazt a három robotot ajánlja fel a gép, a felhozatal ennél jóval szélesebb, majdnem minden szakasz esetében más-más szereplők közül válogathatunk. Az Álcák frontján a kampány során nyolc ismert karakter, míg az Autobotoknál kilenc robot lesz irányítható, így a változatosságra egyáltalán nem lehet panasz, főleg annak tükrében, hogy mindegyik alakváltó más kasztot képvisel (erről picit később), arról nem is beszélve, hogy mindkét oldalon lesznek olyan fejezetek, ahol nem földi járművekkel, hanem repülőkkel kell majd kommandíroznunk – tehát száguldás helyett repkedés, rohangálás helyett pedig légi harc lesz az osztályrészünk. A robotjaink ugyebár alakot váltanak, mégpedig akkor, mikor nekünk éppen kedvünk szottyan, és természetesen harcolhatunk is ebben a formában.

Az ellenfelek pusztítására egyébként három lehetőségünk van, egyrészt sorozhatjuk őket valamilyen jármű (kocsi, kamion, tank, repülő) alakban, van durva kézifegyveres támadásunk (általában karddal, bárddal, kalapáccsal vagy valami hasonló méretes eszközzel csaphatunk oda), és a pályán elszórva rengeteg fegyvert találhatunk, a mesterlövész puskáktól a gatlingon át egészen a plazmaágyúig. Ezeket ugyan minden robot egyaránt használhatja, de már említettük a kasztokat, amiknek köszönhetően mindenkinek egyedi speciális képességei vannak, amitől – ha nem is elképesztő mértékben – az egyes robotok másképp játszhatóak az egyedi küldetések során. A Scout például láthatatlanná válhat és csapdákat helyezhet el, a Soldier lebegni tud, ezzel növelve a lőtávolságot, illetve pótolhatja a társai lőszerét, a Leader képes növelni a csapattagok páncél- és tűzerejét, illetve létre tud hozni egy mindenkit védő pajzsot, míg a Scientist elszívhatja az ellenfelek életerejét, illetve egy védelmi ágyút telepíthet a pályák bármely pontjára. A tűzpárbajok során persze fogy a lőszer, és a találatok során az életerő is, előbbit a megfelelő csomagok felvételével vagy fegyverváltással pótolhatjuk, míg az utóbbit energon kockákkal vagy a scientist társaink segítségével pótolhatjuk. Minden robot egyszerre két fegyvert cipelhet magával, ám a küldetések során lesz lehetőségünk arra is, hogy mindenféle durva telepített ágyúkat használjunk, amiket aztán le is téphetünk az állványaikról, és addig tüzelhetünk velük, amíg ki nem fogy a nafta (á la Halo). Az elpusztított ellenfelekből csillogó energiadarabkák maradnak hátra, amiket a durvább speciális képességeink feltöltésére használhatunk. A pályák felépítése amúgy kedvez a fedezékharcnak (na persze nem Gears of War szinten), de komoly taktikázásra csak a főellenfeleknél lesz szükség (ezekből minden fejezet végére jut egy), de ott is csak addig, amíg rá nem jövünk, hogy mi a titka a legyűrésüknek. Megjegyezzük, az Autobotok kampánya ebből a szempontból is ütősebbre sikeredett, ugyanis amíg az Álcák jobbára ismeretlen Autobotokkal kerültek szembe (leszámítva Omega Supreme-et), addig Optimusékkal olyan ikonikus karaktereket kell legyőznünk, mint Üstökös (StarScream), Fülelő (SoundWave) vagy éppen a hatalmas Tripticon.

A Transformers Univerzumban is él a hatalmas igazság: nem a méret a lényeg!

TRANSFORMERSBŐL JELES

Az eddig leírtakból talán jól kitűnik, hogy a War for Cybertron nem hozott játékmenetbeli forradalmat, ám a program mégis képes azonnal beszippantani az embert, ami főleg annak köszönhető, hogy a fejlesztők tényleg komolyan vették a Transformers univerzu-

NEM MIND EGYFORMA

A JÁTÉKBAN MINDEN EGYES KARAKTER EGY KASZTOT KÉPVISEL, AMELY KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEKKEL JÁR. MOST AZT VESSZÜK SORRA, HOGY A NÉGY TÍPUS MILYEN EXTRÁKAT AD A ROBOTOKNAK.

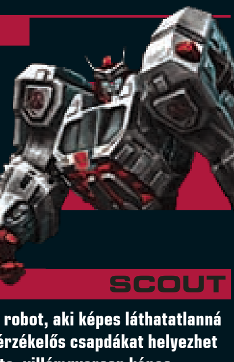
SOLDIER

Kőkemény harcos, aki főleg sebzésre játszik. Lebegve növelheti a lövedékei hatósugarát, megidézhet egy bóját, ami municióval látja el a csapattársakat, képes egy forgószélszerű meleetámadásra, ami maximális sebzést okoz, és egy rövid időre még az ellenfél speciális képességeit is le tudja blokkolni.

LEADER

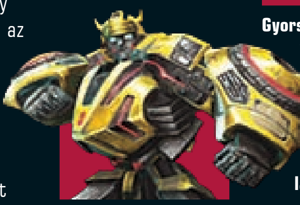
A csapat vezéree, akinek az a feladata, hogy megóvja társait. Képes növelni a társai páncéljának és lövedékeinek erejét, létrehozhat egy Energon pajzsot, ami jól véd egy nagyobb támadás esetén, lelassíthatja az ellenfeleket, illetve rövid időre képes megakadályozni, hogy az ellenfelei alakot váltsanak, ami főleg jármű formánál hatásos.

SCIENTIST



A csapat mérnöke, akinek elsődleges feladata, hogy támogatást nyújtson a csapattársaknak. Képes egy körkörös pajzs támadásra, ami hátraveti az ellenfeleket, elszívhatja az ellenfelek életerejét, megidézhet egy őrszem ágyút a pálya bármely pontjára, és beszivároghat az ellenség közé, felvéve az ellenséges frakció alakját.

SCOUT



Gyors, csapásmérő robot, aki képes láthatatlanná válni, mozgásérzékelős csapdákat helyezhet el pályaszerte, villámgyorsan képes mozogni, így elkerüli a támadásokat, illetve meg tudja jelölni az ellenfeleket, ezzel gyengítve a páncéljukat, továbbá be is méri a megjelölt áldozatokat, így mindig látja, hogy merre mozognak.

Ha találunk egy csavart, vajon hogyan jövünk rá, hogy kiből esett ki...?

mot. Rengeteg dolgot csak a rajongók fognak érteni és felfedezni, de a kívülállók számára is biztos érezhető lesz, hogy a High Moon Studios igazi rajongással fordult az általuk választott világ felé. A robotok precízen kidolgozottak, s ugyan nem hasonlítanak megszólalásig a Generation One-ból megismert valójukra, így is azonnal felismerhetők. Bár a járművek nem túl részletesek, és nem is nagyon térnek el egymástól (elvileg van tank és kamion is, de a különbség minimális...), ezt nagyban kárpótolja a robot mód, ahol mindenféle mozgó alkatrészeket figyelhetünk meg a karaktereink páncélján – apróság, mégis igen jólesik az emberi szemnek. További hatalmas bónusz, hogy az egyes szereplők hangjait az eredeti animációs széria színészei adják, így öröm a fülnek, mikor Optimus és Fülelő a már jól ismert „orgánummal" szólal meg a hangfalakból, és az sem elhanyagolható tényező, hogy minden egyes robotnak külön személyisége van, és a harcok közepette sűrűn piszkálják egymást, beszólogatnak, vagy éppen tanácsot osztogatnak a másikat. De a fejlesztők nemcsak az alakváltókkal végeztek kiváló munkát, hanem az egész környezettel. Elsőre talán minden helyszín egyformának tűnik, de ha egy kicsit kinyitjuk a szemünket, akkor lélegzetelállító megoldásokba ütközhetünk, és igazából a változatosságra sem lehet panasz, hiszen hol egy félig lerombolt űrbázison kommandózunk, hol az Álcák börtönében randalírozunk, betámadjuk az Autobotok fővárosát, és még a Cybertron magjához is teszünk egy utazást. Szűk és tágas terek váltják egymást, és az Unreal motornak köszönhetően a látvány tényleg egészen szemkápráztató. Ugyanígy a történet is tökéletesen belesimul a Transformers univerzumba, s habár tele van teljesen új elemekkel, számos utalást találhatunk a képregényekre és az animációs szériákra is. Hogy az egyelőre még kételkedő rajongókat is meggyőzzük, csak két kulcsszót dobnánk be gyorsan: Mátrix és Bárka.

A ROBOT SEM TÖKÉLETES

Igaz, eddig csak a fényesebb részről beszéltünk, de nem feledkezünk meg a Cybertron árnyékos oldaláról sem. Dicséretes, hogy a fejlesztők igyekeztek minél több dolgot belezsúfolni a játékba, de azért érződik, hogy akadnak olyan elemek, amelyekre nem fordítottak elég figyelmet. Ügyes húzás a robotoknál a kasztok bevezetése, de a dolog olyan súlytalanra sikeredett (legalábbis a single részben), hogy a program ezen része sokszor szinte fel sem tűnt a harcok közepette. A Leader kasztú Optimussal ugyanolyan harcolni, mint a Scientist Racsnival (Ratchet), és hiába vannak speciális képességek, néha teljesen elfelejtjeztünk a létezésükről, annyira nincs szükség rájuk az egyes pályák végigviteléhez – a kooperatívban, egymást segítve van értelme a dolognak, de ha egyedül játszunk, a játék ezen része elsikkad. A robotok mozgatásával alapból nem volt gondunk, de a járművek irányítása korántsem tökéletes, főleg a földi járművek esetében jött elő a szappantartó effektus (ami vélhetően a légpárnás megoldásból is következik), s bár ez idővel megszokható/kitapasztalható, azért egy kis odafigyeléssel talán ez is kikerülhető lett volna. Aztán itt van még a háromfős kooperatív mód, ami egyébként remek móka, de néha bizony úgy érzi az ember, hogy a kampányokat direkt erre hegyezték ki a fejlesztők, ugyanis hiába barangolunk szinte mindig hármasban (ha egyedül vagyunk, a többieket a gép irányítja), a társaink még jóindulattal sem nevezhetők hatékonynak. Az AI gyengesége és erőtlensége főleg a főellenfeleknél fogja szitkozódásra késztetni az egyszeri játékosokat, hiszen a figyelem mindig ránk összpontosul (tehát folyamatosan minket lőnek), s igaz ugyan, hogy a cimboráink veszettül tüzelnek, de egyetlen energianyalábuk sem talál célba. Amúgy a co-op rendkívül jó móka, egészen más élmény hármasban játszani, javasoljuk is mindenkinek, hogy gyűjtse össze a haverokat, mert összedolgozva, egymást segítve villan csak meg igazán a War for Cybertron két kampányának néhány oroszlánkörme.

TÖKÖS EGYJÁTÉKOS, PROFI 3 FŐS KOOPERATÍV RÉSZ ÉS EGY TUTI MULTI

SOKKOLÓ AJÁNDÉKBA

Ha végigjátszuk mind az Autobot, mind az Álca kampányt, akkor megnyílik egy-egy bónusz karakter, Slipstream (Álca) és Acree (Autobot), és őket a multiban, illetve az Excalation módban használhatjuk majd. A fejlesztők egyébként kedveskedtek az előrendelőknek is, ők ugyanis további bónusz karakterrel, méghozzá a sokak által kedvelt Sokkolóval lettek gazdagabbak. Az Álcák oldalán egyébként Brawl, Barricade, Megatron, Starscream, Skywarp, Thundercracker, Soundwave és Breakdown játszható a kampányban, míg az Autobotoknál Optimus, Bumblebee, Ratchet, Sideswipe, Ironhide, Warpath, Silverbolt, Air Raid és Jetfire irányítható.

Nem szép dolog a hátbatámadás, de lesznek ellenfeleink, akiknél csakis ez jön majd be...

MULTIDÓZIS

A kisebb negatívhullám után viszont vissza kell térnünk a piros pontokhoz, ugyanis egy hatalmas jár a fejlesztőknek a multiplayer módért. Korábban nem nagyon csorogtak az információk ezzel kapcsolatban, aztán a telepítést követően, az első indítás után csodálkozva tapasztaltuk, hogy egy rendkívül combos multit sikerült a játékba hegeszteni. Egyrészt van az Excalation mód, amit játszhatunk akár hármas koopban is, és az a lényeg, hogy minél tovább bírjuk a ránk ömlő ellenfelek zuhatagát. Másrészt itt van még maga a konkrét Multiplayer, amelyben nem kevesebb, mint hat különféle játékmód várja a gépolajra szomjazó játékosokat. Van itt sima Deathmatch és Team Deathmatch, aztán jönnek a bombaelhelyezős, kontrollpontos mókák, így bárki megtalálhatja a számítását, ha éppen egy többszereplős-alakváltós mókára fáj a foga. Hogy az emberek ki is próbálják, illetve vissza is térjenek a War for Cybertron multijához, a fejlesztők igyekeztek egyedivé tenni a dolgot, méghozzá úgy, hogy egyedi karakter(eke)t alkothatunk magunknak, akik az egyes harcokban mindenféle akciókért pontokat kapnak, fejlődnek, és természetesen ezzel egyenes arányban mindenféle fejlesztések és extrák nyílnak meg, amivel a színezés mellett tovább egyediesíthetjük a robotjainkat. Akárcsak az egyjátékos módban, itt is szerepet kapnak a kasztok, csak sokkal hangsúlyosabban, hiszen itt nem elég pontosan célozni, kell valami plusz, amivel képesek leszünk felülkerekedni a többi ember által irányított roboton, és ha sikerül kitapasztalnunk néhány extra képességet, akkor máris lesz valami a kezünkben, ami a javunkra döntheti el a küzdelmet. Persze a multi korántsem olyan profi, mint egy erre kihegyezett játékban (lásd: Battlefield: BC2), de azért bőven van mélysége, a fejlődés kellő motivációt ad, és azt is el kell ismerni, hogy meglehetősen kevés olyan játék van a piacon, amelyben hatalmas (ráadásul alakváltó) robotokkal nyomulhatunk más játékosok ellen.

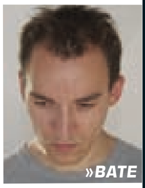
VÁR A HÁBORÚ!

Nincs más hátra, mint hogy kijelentsük, a Transformers: War for Cybertron igen kellemes meglepetés, nem gyorsan összecsapott Alakváltós lövölde (mint a két borzasztó filmadaptáció), hanem egy jól átgondolt, ügyesen összepakolt játék, szórakoztató egyjátékos kampánnyal, élvezetes kooperatív móddal és egy hosszú távon is működőképes multiplayerrel, amely ha beszippant, akkor biztos, hogy nem fog elengedni egy darabig. És ez még csak a játékos része a dolognak, mindenképpen ki kell emelnünk, hogy a High Moon Studios tényleg ügyesen adaptálta a Transformers Univerzumot a képernyőinkre, úgy, hogy a világban kevésbé jártas emberek számára is teljesen élvezhető legyen, de a hardcore rajongók is megkapják a maguk adagját. Persze a program nem tökéletes, de bőven az a kategória, ami megéri pénzét, és tipikusan olyan játék, amivel érdemes kitölteni a monszunnal terhelt nyári délutánokat. Ha szereted a Transformers univerzumot és a third person akciójátékokat, esetleg eleged van már a modern harcászaton alapuló multis programokból, akkor számodra a Transformers: War for Cybertron tökéletes választás lehet.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1851

»A WfC kiváló játék, amely egyedül és társasággal is remek szórakozást nyújt, továbbá olyan multival bír, ami számos más programot simán kenterbe ver.



»BATE

PRO
2 kampány, amely kooperatívban is játszható, ütős multi és igazi Transformers hangulat.

KONTRA
Egyedül játszva érződik, hogy a program alapvetően a co-opra van kihegyezve...

GÉPIGÉNY» 2 magos 2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VRAM SM3.0, 9 GB HDD

»87%«

MULTIPLAYER MÓDOZATOK

A játékban összesen hat különböző játékmód található, az egészen egyszerű lövöldétől egészen a bázisvédős játékmódokig. Érdekesség, hogy a frakciót sosem mi választjuk ki magunknak, hanem a rendszer sorsol ki az Álcák vagy az Autobotok közé – éppen ezért a karaktereink megalkotásánál érdemes mind az Álca, mind az Autobot figuránkat egyedire szabni.

A multiplayer játékmódban minden egyes kaszthoz külön robotot kell létrehoznunk, és ezek közül válogathatunk minden meccs előtt. Az egyes kasztok természetesen külön-külön fejlődnek, így igen sokáig kell multiznunk ahhoz, hogy minden egyes kasztunkat maximumra fejlesszük.

DEATHMATCH

A legegyszerűbb játékmód, mindenki mindenki ellen, totális rombolós, robotos őrület, ahol az győz, aki megadott idő alatt a legtöbb killt hajtja végre.

TEAM DEATHMATCH

Ugyanaz, mint a Deathmatch, csak ezúttal már csapatokban játszunk, Autobotok az Álcák ellen. Értelemszerűen az a csapat győz, aki adott idő alatt a legtöbb killt gyűjti össze.

CONQUEST

Ebben a módozatban már nem az eszetlen lövöldözésen van a lényeg, elkél egy kis taktika is. A csapatoknak minél több kontrollpontot kell birtokolni, és az a frakció győz, aki a legtöbb kontrollpont mellett hamarabb gyűjt össze 400 pontot.

CODE OF POWER

Szintén csapatalapú játék, ahol meg kell szerezni és telepíteni kell a Code of Powert. Az a frakció győz, aki két kört követően a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

COUNTDOWN TO EXTINCTION

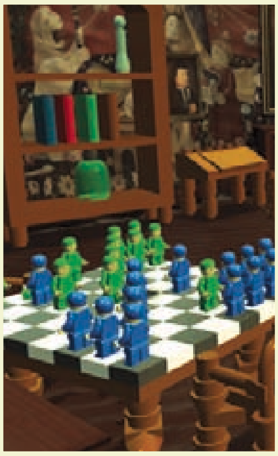
Bázisalapú játékmód, ahol egy bombával kell eljutni az ellenfél bázisára, és ott telepíteni kell azt. Az a csapat győzedelmeskedik, aki hamarabb képes háromszor végrehajtani ezt a műveletet.

POWER STRUGGLE

Ebben a játékmódban az aktív kontrollpontokat kell „megszerezni", és az a csapat győzedelmeskedik, aki a kontrollpont megtartása mellett hamarabb éri el a 400 pontot.

KOCKÁNKÉNT ÉPÜL A MÁGIA

LEGO Harry Potter Years 1-4



[ÍRTA MIDNITE_] **LEGO a világ, és építőkocka benne minden férfi és nő – legalábbis ami ezt a varázspálcák és legók vadházasságából született, darabokból összeálló játékot illeti.**

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros.

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
logikai, platform, kaland

MULTI
2 fős kooperatív

INFO

A Telltale Games lassacskán már mással sem foglalkozik, csakis LEGO játékok hegesztésével, a LEGO Harry Potter a tizenegyedik legós játékuk, és ősszel érkezik a 12., a LEGO Star Wars 3: Clone Wars.

Egyszerűen tilos játszanod a LEGO Harry Potterrel két fontos kritérium teljesítése nélkül. Először: kötelező szeretned az aranyos, részletgazdag és kreatív építőjátékokat, ami kizárásos alapon ugye a LEGO. Másodszor: muszáj ismerned a Harry Potter első négy részének sztoriját – szeretheted vagy utálhatod is, a lényeg az ismereten van. Ha e két feltétel nálad nem teljesül, egy felejtőbűbájjal töröld ki az agyadból ezt az egész cuccot, és lapozz rögtön tovább, mindenkinek jobb lesz így! Tényleg…

BECSENGETTEK A MUGLIKNAK

Na helyes, te maradtál. Kezdjük ott, ahol maga a játék, minden magyarázat nélkül a dolgok közepében. A fő helyszín a Hogwarts (ami magyarul ugye Roxfort) Boszorkány- és Varázslóképző, amit a cselekmény haladásával szabadon és apránként felderíthetünk. Főszereplőből három is akad, ők általában egyszerre vannak képernyőn: Ron, Hermione és Harry, akik között eltérő képességeik okán folyton váltogatni szükséges. A rajtuk kívül játszható karakterek száma a kiadó szerint 170, ezt megerősíteni nem tudom, de legyen az, hogy elhisszük.

A Harry Potter történetek és a LEGO játékok osztoznak egyfajta kellemesen agyalágyult humoron, ami itt annyi nehezítéssel jelentkezik, hogy a poénok és események megértéséhez pontról pontra kell ismerni a varázslósrácok történetét. Egy laikus számára rögtön az első átvezető videóban nem tiszta, hogy kitől és milyen levelet kap a cikkcakkos homlokú kiskrapek (behívó az iskolába Harrynek), hogyan tolják át emberkék a poggyászkocsijukat egy pályaudvar falán, vagy miért akarja megrágni a kölyköket egy ijesztő nagy sapka (Teszlek süveg). Ha viszont mindezzel képben vagy, a hangulat hibátlan. Elsőre olyan, mintha valaki egy vödör összekevert LEGO kockát öntene ki eléd a szőnyeg közepére: a játék elvárja, hogy ügyes tanoncként mindent magad találj ki. Legalább ötféle kockát és elemet lehet gyűjteni a pályákon. A kis érmeszerűek például zsákszámra állnak mindenhol, az értékes aranytéglák pedig rettentő ritkák, de mindnél magadnak kell kiokoskodnod, hogy hol és mire válthatók be. Erre szolgál az iskolából megközelíthető Diagon Alley (Abszol út), a mágusok Váci utcája, ahol extra varázslatokat, jobb felszerelést, sőt, rengeteg aranykockáért még level editort is lehet venni. A Hogwarts hub változatos tantermei és elvarázsolt apróságokkal tömött folyosói mellett olyan helyszínek nyílnak meg apránként az évek alatt, mint a Gringotts kobold pénzintézet, a Tiltott Rengeteg és a kviddics stadion. Kötelezően felvonul az ikonikus varázskörnyezet összes eleme, az élő festményektől a Sötét Varázslatok Kivédése tanárok egész karáig.

ÚJABB LEGO JÁTÉK, AMIN KICSIT SEM FOGOTT A GONOSZ RÓKABŐR ÁTOK

A LEGO Harry fő újítása a szinte szerepjátékot idéző fejlődés; a kezdetkor varázspálcás hősünk egyedül az ugrás képességével bír, varázsigéit a 4 iskolaév alatti tanórákon fokozatosan sajátítja el. Az alapvető

HA ÖSSZETESSZÜK, AMINK VAN, AZ VARÁZSLATOS!

EGYEDÜL NEM MEGY. MINDENKINEK MEGVANNAK A NÉLKÜLÖZHETETLEN ERŐSSÉGEI, CSAKIS RÁ JELLEMZŐ KÉPESSÉGEI EBBEN A KÉT VARÁZSLÓ, EGY BOSZORKÁNY ALKOTTA CSAPATBAN.

HARRY Az első év közepén kapott láthatatlanná tevő köpennyel Harry át tud jutni az olyan akadályokon, mint a túl éber tanárok vagy az életre kelt könyvek, amik alaposan fejbecsapkodják a kevésbé profin bújkáló karaktereket.

HERMIONE Természetesen ő a csapat esze, logikai szuperképességével olyan embert próbáló feladatokat tud megoldani, mint a felvillanó képek helyes sorrendben való visszajátszása, meg sok más egyéb. Könyvismeretével több helyzetben lenyomja a fiúkat.

RON Szegényről annyi jót mondhatunk el, hogy van egy patkánya, de ebben legalább egyedülálló. Makesz befér a kis lyukakba is, így alagutakkal és csövekkel való szembesülés esetén ő a csapat egyetlen apró reménysége.

A jó öreg Dumbledore mindig is értett a férfias színek kiválasztásához...

Valamit nagyon kereshetnek a srácok, csak nem egy apró legókockát?

bűbáj minden karakternél a Vingardium Leviosa, amivel nemcsak tárgyak és más emberkék lebegtethetők, de szabadon lehet mindenféle hasznos struktúrákat, lépcsőt vagy nehezéket építeni elszórva heverő kockákból. Vannak persze haszontalanul szórakoztató igék is, mint a beszédes nevű Herbifors, amitől virágcsokor nő a megcélzott figura fején. Minden pályán érvényesül a mondás, miszerint jobb későn, mint soha, ugyanis direkt töméntelen tárgy és puzzle van mindegyiken, amihez később elérhetővé váló karakter/varázsige kellene. Ez biztosítja, hogy visszatérjünk a már letudott helyszínekre Free Play módban, például amint rájövünk, hogy Hagrid kutyája az a titokzatos karakter, aki „fel tudja túrni a földhalmokat”. Ez masszív újrajátszási potenciált és extra játékórák tucatjait jelenti.

HOGY TANÍTASZ PÓKOT ÚSZNI?

Bár a megoldások, sőt, maguk a feladatok sem feltétlenül egyértelműek, tartósan elakadni mégis nehéz. Hogwarts varázskockák szegélyezte folyosóin a helyes irányt mindig mutatja a Griffendél házi szelleme, Félig Fejnélküli Nick, külső helyszíneken pedig nyilak és lebegő LEGO-bigyók adnak némi segítséget. Probléma esetén tanácsos feltenni magunkban a kérdést: mit tennék most, ha legóemberke lennék egy olyan világban, ahol minden szabadon szétszerelhető és elemeiből újra felépíthető? A válasz általában az épp aktuális puzzle kulcsa is. Persze a megoldás módja néha ellentmond minden emberi logikának, sokszor pedig bármiféle vizuális segítség nélkül, korábbi tapasztalataink alapján kell kikövetkeztetni – mondjuk ha a manótestű Mandragóra növény sikítása szilánkokra robbantja az üveget, akkor ilyen anyagú ajtók és védőburák ellen a kis teremtmény fegyverként használható. Beleunni nehéz, a feladatok változatosságára jellemző, hogy egy óriás sakkparti megnyerésétől kezdve a lebegő lépcsők helyremozgatásán át egészen egy széthullott lególovag testének összerakásáig mindenfélével szembesülünk. Napi jótéteményként például minden pályán akad egy Student in Peril (Bajba jutott diák), akinek megsegítéséért pottyan pár gyűjthető LEGO.

Multiplayerben két karakter irányítható egyszerre, és a LEGO Indy 2-ben már látott osztott képernyős megoldással tudnak eltávolodni egymástól. Érdemes beszervezni az első elérhető havert segítségnek, mert bármilyen szerencsétlen és videojáték-ügyileg hátrányos helyzetű legyen is, ő garantáltan jobb teljesítményt nyújt, mint a mesterséges intelligenciával irányított karakterek, akik a legritkább esetben tesznek bármi hasznosat azon kívül, hogy bárgyún bámulják csápos növények általi halálunkat. A fejlesztők arra a kérdésre, hogy a 7 tanévet felölelő sztoriból miért épp 4 évet dolgoznak fel, nagyjából azt felelték: „mert csak”. Valószínűleg az áll a háttérben, hogy Harry életének véres pszicho-thrillerbe illő fordulatait, melyek az ötödik évfolyamban kezdődnek, a gyermeküknek videojátékot vásárolni tervező szülők nem díjazták volna. Mert a Years 1-4 sokszor meglepően intelligens humora ellenére érezhetően gyerekeknek készült. Ahhoz képest, hogy többezer oldalnyi tömör szó szolgált alapjául, a játékban a felnőttfilmek tradícióit követve nem hangzik el semmilyen dialógus a „hmm, óh, ááá” szavakon kívül, hisz az csak elvonná a tisztes legóisták figyelmét a lényegről.

Bár minden játékra igaz, hogy epilepsziára, szembántalmakra érzékenyek vigyázzanak vele, jelen esetben ez tízszeresen érvényes. Kaotikus, színes, folyamatosan csillogó és izgő-mozgó, elképesztően részletgazdag képi világával a LEGO Harry minden eddigi építőkockás kaland esztétikáján túltesz. De ez csak eleinte zavaró – pár perc után szinte hipnotikus hatást kiváltva ránt be a lebegő építőkockák, varázstárgyak és lehetetlent nem ismerő minifigurák világa. Ijesztően magas aranyossági faktora komoly függőséget és indokolatlan viháncolást okozhat. A történet, ami gyerekek millióit vette rá az olvasásra, most ugyanezeket a kölyköket próbálja könyveik mellől a monitorok elé csábítani. Ha ez a LEGO-varázspálcás Harry Potternek elég parádésan sikerül, az 5. évfolyam első tanóráján újra találkozunk.

SEPRŰ-VIRTUÓZ

A quidditch (kviddics) az a repülő seprűkön játszott, több labdajátékra is hasonlító fiktív sport, amit a világon a legtöbb ember próbált egykerekű bicikliken imitálni. Kviddics meccsen sajnos nem vehetünk részt, de a repülés a játék fénypontja. A hogwartsi diákok elvileg mind képesek seprűnyélen száguldozni, értékelhető színvonalat mégis egyedül Harry hoz. Hermione tipikus női vezető, faltól falig közlekedik, Ron pedig a talaj felett fél centivel, arccal lefelé ül a seprűn. Tehát ha repülést igénylő feladat jön, tanácsos Harryre váltani.

A quidditch szó érdekesebb fordításai más nyelvekben: horvát – Metloboj, cseh – Famfrpál, holland – Zwerkbal, finn – Huispaus, norvég – Rumpeldunk.

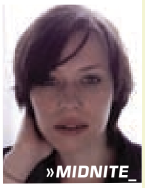
A hajadnál fogva rángatlak majd téged is, ha nem varázsolsz nekem végre egy normálisat

Most vajon varázsolni ilyen nehéz, vagy valami más miatt ráncolja a homlokát...?

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/1683

»A LEGO sorozat rajongóinak kötelező, páratlan zenéje és képi világa addiktív. Rosszakaróink gyerekének kiváló ajándék.



»MIDNITE_

PRO
Legóval építkező LEGO emberkék vannak benne, plusz 100% Harry Potter feeling.

KONTRA
Direkt rejtegetik a megoldásokat, nehogy túl gyorsan haladjunk.

GÉPIGÉNY» Pentium IV 1.8 GHz, 128 MB VRAM, 256 MB RAM, 4,5 GB HDD

»88%«

JÁTÉK AZ IDŐVEL

Singularity

[ÍRTA **CHRIS**] **Úgy tűnik, a Wolfenstein készítői végre megemberelték magukat, s összeraktak nekünk egy jó kis FPS-t. Csak azt sajnáljuk, hogy ehhez végig kellett lopkodniuk a piacon lévő összes többit.**

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Raven Software

MŰFAJ
FPS

MULTI
2-12 fő

INFO

A Raven Software régi motoros az FPS szakmában, az évek során a sajtó a „korrekt iparos" jelzőt aggatta a csapatra, és ez a minősítés a Singularity kapcsán is megállja a helyét. A csapat első komolyabb munkáiról, a Hexenről és a Hereticről az e havi Nosztalguruban olvashatsz.

Nehéz a dolguk a játékfejlesztőknek. Főleg akkor, ha egy olyan cégről beszélünk, akik kifejezetten FPS játékokból élnek, hiszen az igencsak telített piacon valami újdonsággal kell előrukkolni ahhoz, hogy egy jól eladható terméket produkáljanak. A Raven Software pont egy ilyen fejlesztőcsapat, de az elmúlt pár évben nem igazán sikerült olyan játékkal előállniuk, amire azt mondtuk volna, hogy „ez igen!". Legújabb programjuk Singularity névre hallgat, és meg is volt benne a kellő potenciál, csak épp nem sikerült a maximumot kihozniuk belőle.

AZ IDŐ URAI

De mitől is más ez a játék, mint a többi, mitől válik kicsit különlegessé a Singularity? A válasz a kérdésre ezúttal az idő manipulálása, ez képezi ugyanis a játék gerincét. Ez a dolog már az első bemutató során is sokat sejtetett, így hát izgalmas lehetőségek garmadájára vártunk a New Game menüpont lenyomását követően. De elsőként ismerkedjünk meg inkább a sztorival, ami nagyjából felvázolja, mire is számíthatunk majd a végigjátszás során. A történet szerint minden 1955-ben kezdődött, a hidegháború elején, amikor a két nagyhatalom rettegve építette egyre-másra atomfegyvereit, hogy azután közel 40 éven át farkasszemet nézhessenek egymással. Ekkortájt történt, hogy szovjet kutatók uránium után kutatva egy teljesen ismeretlen anyaggal találkoztak, amit azonnal el is neveztek E-99-nek. Ez az anyag kizárólag egyetlen helyen található az egész világon, mégpedig a Katorga-12 nevű szigeten, ahol a dolgos proletárok azonnal meg is kezdték a kitermelését, s odaköltöztettek pár száz családot a folyamatos munkavégzés biztosítása végett. Közben kiderül, hogy bár az anyag hihetetlenül jó energiaforrás, aminek segítségével még az idő fátylát is képesek átvágni a felhasználói, de stabilnak még jóindulattal sem lehet nevezni. Ennek köszönhetően (na és persze a szovjet vodka is jelentős szerepet játszhatott a dolgoban) a szigeten egy baleset következtében elszabadul a pokol, az anyag sugárzása pedig mindenkit mutánst szörnnyé változtat. A tragédiát követően a szigetet a szovjetek hermetiku-

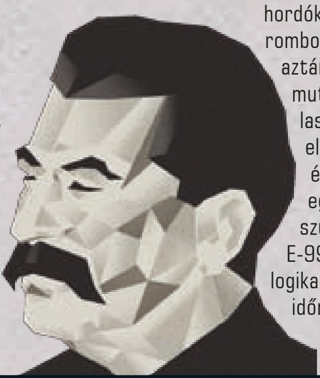
Ha az idővel játszol, akkor könnyen lehet, hogy egy-két döntésedet utólag átírhatod…

Könyörgöm, valaki hívja már a Szellemirtókat!

san lezárják, és még a térképről is eltüntetik. 55 évvel az esemény után persze az amerikai műholdak furcsa sugárzást észlelnek a területről, s odaküldenek pár tengerészgyalogost, hogy kiderítsék, miféle furcsa anomália bolondította meg a föld körüli pályán keringő kis dobozokat. Természetesen ezen csapat tagjai vagyunk mi is…

EGY KIHAGYOTT ZICCER NYOMÁBAN

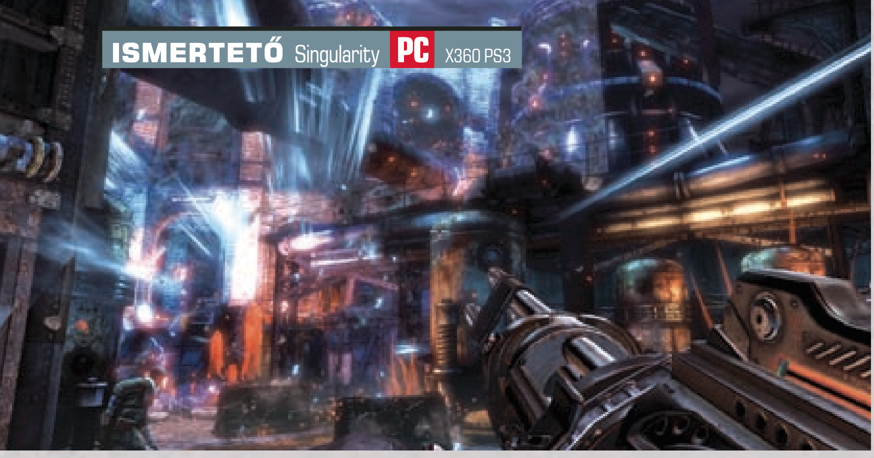
És most kanyarodjunk vissza magához a játékmenethez. A Singularity alapvetően egy sima FPS, legalábbis az első egyórányi játék során szimpla lövöldözős programként ismerhetjük meg. Első lépéseink a Katorga-12 szigeten igyekeznek megalapozni azt az atmoszférát, ami miatt majd képtelenek leszünk letenni a játékot a végkimenetel megismerése előtt. A horrorisztikus jelenetek egyre-másra követik egymást, furcsa zajok és események borzolják az idegeinket, helyenként pedig visszapillantást nyerünk a múlt eseményeibe, amelyektől még a szőr is feláll a hátunkon. Aztán nyakunkba ugrik az első mutáns, és megkezdődik az életünkért folytatott harc, miközben igyekszünk kikeveredni a szigetről. Nagyjából a játék negyedénél jutunk hozzá egy érdekes kis kütyühöz, amit a programban nemes egyszerűséggel csak TMD-nek neveznek (Time Manipulation Device). Ez a szerkezet képes vissza- vagy előretekerni az idő kerekét azokon a helyeken, amelyekre ráirányítjuk. Ebben a dologban rengeteg lehetőség rejlik, mármint játéktervezési szempontból, csupán a tervezők fantáziája szabhat gátat annak, hogy miként is használhatja ki az egyszeri játékos ezt a csodát. A Raven dolgozói igyekeztek is minél több alkalmat biztosítani számunkra a berendezés használatára, a gond csak az, hogy szinte az összes puskaport ellövik öt perccel azután, hogy megkaparintottuk a TMD-t. A berendezés segítségével lépcsőfeljárókat állíthatunk vissza az eredeti állapotukba, hogy továbbjuthassunk egyes helyeken, hordókat és különböző berendezéseket rombolhatunk le vagy építhetünk újjá, hogy aztán hozzávághassuk azokat a ránk törő mutánsokhoz. Az ellenséget elporlaszthatjuk a segítségével, lőszert és elsősegély-csomagokat rejtő ládákat és páncélszekrényeket renoválhatunk egyetlen mozdulattal, hogy kibányászszuk azokból az értékes lőszereket és E-99-es anyagokat, valamint különféle logikai feladatokat oldhatunk meg az időmanipuláló ketyerénkkel. Na jó, a különféle szó talán egy kicsit



TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	MAXIMUM
AQUA electromax GURU TREND	32 FPS	29 FPS	21 FPS
Memória: 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 500 GB WD Caviar Blue **CPU:** AMD Athlon II X2 240 **VGA:** ASUS Radeon EAH5570 1GB DDR3 **Alaplap:** ASUS M4A78L-M LE **Tápegység:** Chieftec-ARENA 400W ATX	1600×1200-as felbontás, a Graphics Quality legalsó fokozaton, anti aliasing kikapcsolva. A játék tökéletesen fut, és a látvány még így is abszolút korrekt.	1600×1200-as felbontás, a Graphics Quality középső fokozaton, anti aliasing kikapcsolva. A játék alig lassult, a látvány javul, az élvezhetőség még mindig a csúcson.	1600×1200-as felbontás, a Graphics Quality a legmagasabb fokozaton, anti aliasing 8x. A játék a nagyobb akcióknál kicsit megreccsen, de még mindig bőven játszható.
AQUA electromax GURU MAX	64 FPS	59 FPS	44 FPS
Memória: 4 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 1 TB WD Caviar Green 10EARS **CPU:** Intel Core i3 2.93GHz **VGA:** ASUS Radeon EAH5770 CuCore/2DI/1GD5 **Alaplap:** ASUS P7P55D **Tápegység:** Gigabyte Superb 460W	1280×1024-es felbontás, a Graphics Quality legalsó fokozaton, anti aliasing kikapcsolva. A játék nemhogy nem csúnya, de ráadásul villámgyors is.	1280×1024-es felbontás, a Graphics Quality középső fokozaton, anti aliasing kikapcsolva. A játék kicsit szebb, de szemernyivel sem lassabb.	1280×1024-es felbontás, a Graphics Quality a legmagasabb fokozaton, anti aliasing 8x. Nincs az a tűéles tömegjelenet, ami kifogna a konfiguráción.



Talán nem árulunk el nagy titkot, ha most megosztjuk veletek, hogy ennél a drabális szörnyetegnél a kék világító folt ólommal való telepumpálása fog abban segíteni, hogy túléljétek a nem túl vidám találkozást...

MULTIPLAYER

Ugye ti is úgy érzitek néha, hogy vannak játékok, amik tökéletesen jók lennének többszereplős mód nélkül is? Sok esetben a készítők igyekeznek megfelelni a modern trendeknek, s csak ezért készült többszereplős mód egy-egy játékhoz, gyakran szükségtelenül. Bár a Singularity multija mindent megtesz azért, hogy valami újat nyújtson, mégsem sikerült lekötnie minket huzamosabb ideig.

A Singularityben két játékmódban küzdhetnek meg egymással a multizni vágyók. Az egyik egy sima csapatalapú deathmatch, a másik pedig (a népszerűbb) egy területfoglalós játék. A játékosok két csapatra osztódnak, emberekre és mutánsokra. Előbbiek esetében FPS-, mutánsokat választva pedig harmadik, tehát „nézd a hátam" nézetből irányítjuk a kiválasztott karakterünket.

Fajon belül is választhatunk sokféle kaszt közül, beállíthatunk magunknak fegyvert és perket is, így aztán lehetünk sima katonák gépfegyverekkel, teleportási képességgel, vagy lehetünk a csapat gyógyítója is. Igazán érdekessé a mutánsok bőrébe bújva válik a játék. Velük többnyire a közelharcra összpontosíthatunk, tehát közvetlen közelébe kell kerülnünk az embereknek, ha pontot akarunk szerezni. Persze sok esélyünk nem lenne, ha ehhez nem lennének speciális képességeink. Így aztán az egyes szörnytípusokkal képesek lehetünk ugrálni a térben, kikerülve így a lövedékeket, arctámadóként plafonon mászkálhatunk, vagy hatalmas robusztus testünkkel lövedékek százait is felfoghatjuk. Sajnos az erőviszonyok még nem teljesen vannak belőve a játékban, de ha így lenne se hisszük, hogy túl sokan népszerűsítik majd a Singularity multiját. Hasonló jövőt jósolunk neki, mint az Aliens vs Predator játéknak. De persze ne legyen igazunk...

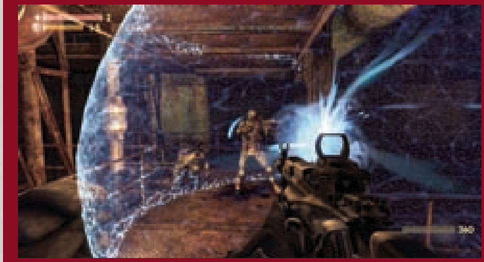
túlzás, el is áruljuk, hogy miért. A helyzet az, hogy hiába hangzik ez igen biztatóan, s hiába működik kiválóan a játék során, nagyjából két óra játék után elérkezünk arra a pontra, amikor már semmi újdonságot nem fog nyújtani számunkra. Nagyjából a harmadik, negyedik logikai feladat megoldása után rájövünk, hogy ennyi tellett a fejlesztők fantáziájából, a ládák pakolgatása gyorsan unalomba süllyed, és egy bizonyos pont után már az ellenfeleinkre se szívesen pazaroljuk a TMD energiáját (amit az E-99 nevű anyagból nyerünk ki), inkább rátapadunk a bal egérgombra, és halomba lövünk mindenkit. Hiába a végtelennek tűnő lehetőség, amit az idő ide-oda tologatásának lehetősége rejt, úgy tűnik, hogy a készítők félidőre kifulladtak, és nem jutott energia további trükkök kifundálására. Persze a játék során alkalmunk adódik további fejlesztéseket beszerezni a TMD-hez, ami kicsit felkavarja az állóvizet, de ne várjunk túl sokat ezektől sem. Az egyik ilyen a Half-Life 2-ből ismert antigravitációs anyagmozgatatás (hordókat dobálhatunk, dobozokat rakhatunk odébb, hogy azokon továbbugráljunk a következő területre), valamint később egy nagy időlassító gömböt is kilőhetünk magunk elé, ami alatt lelassul minden lövedék és ellenfél.

BIZTOS ALAPOKBÓL MERÍTVE

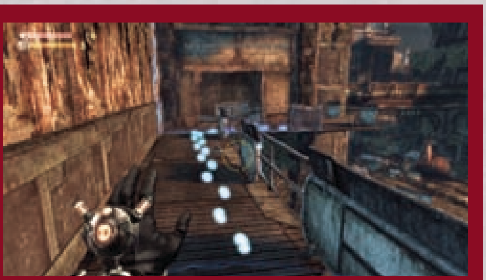
Szerencséjére a Singularitynél a készítők tényleg igyekeztek mindenféle lehetőséggel színesíteni a játékot, és saját ihlet híján máshonnan szerezték az ötleteket, magyarán leleményes módon összelopkodtak (sajnos nincs rá szebb szó) pár már bevált funkciót más játékokból, konkrétan a Bioshockból és a Falloutból. Az egyik ilyen, hogy gyűjthetünk pénzt (azaz jelen esetben E-99-et), hogy azokból fegyvereket, lőszereket vásároljunk magunknak, valamint testünkbe építhessünk különféle kiegészítőket is, melyekért komoly mennyiségű radioaktív szaftot kell becsorgatni a pályákon fellelhető augmentációs berendezésekbe. Ezeknek a gépeknek a segítségével feltuningolhatjuk életerőnket, pontosabban lőhetünk, több egészségügyi csomagot vihetünk magunkkal, valamint jó néhány egyéb fejlesztést magunkba applikálhatunk, már amennyiben megtaláljuk a pályákon elrejtett ehhez szükséges bio-tervrajzokat. Ismerősen hangzik? Nem csoda, hiszen a fejlesztések rendszere kísértetiesen emlékeztet a Bioshock három évvel ezelőtt megjelent első részére, a tervrajzos móka pedig konkrétan a Fallout harmadik epizódját juttatja az eszünkbe. A Singularity legtöbb eleme hasonlóan eredeti, és a pályaszerte elszórt vetítőkből futó rajzolt videók láttán már egyenesen pofátlanságnak éreztük a dolgot. No persze lehet, hogy a hasonlóság csak azért zavaró, mert mindkét játék egyazon évtized eseményei köré épül, és a játék mentségére legyen írva, hogy a Bioshock például a System Shock 2-ből „lopott", mindenesetre ott egy évtized választotta el a két játékot egymástól, itt

Na ilyenkor jönne csak igazán jól az a bizonyos Q10 ránctalanító krém....

TIPPEK TRÜKKÖK



A Deadlock nevű TMD kiegészítés segítségével egy pár méter átmérőjű gömböt lőhetünk ki a kesztyűnkből, amennyiben hosszan lenyomva tartjuk az elsütő billentyűt. Ezt érdemes saját magunkra lőni akkor, amikor a rovarszerű apró lények rontanak ránk, és így biztonságosan levadászhatjuk őket. Amennyiben humanoid ellenfeleink vannak, akkor próbáljunk meg a talpuk alá lőni egy ilyet, ezután már kényelmesen kivégezhetjük az időben ragadt rosszfiúkat. Amint lehetőségünk nyílik rá, fejlesszük fel maximális szintre a Deadlockot, hogy hosszabb ideig tartson, és nagyobb területet lefedjen.



Ha elakadsz a játékban, használd az F billentyűt, aminek segítségével megnézheted, merre járt jövőbeli éned. Ennek segítségével hamar rájöhetsz, merre is található a továbbjutás kulcsa, de persze a komolyabb fejtörőket egyedül kell megfejtened.

A játéknak 3 végkimenetele lehet. Mindhármat megtekintheted, ha újra betöltöd az utolsó játékállást, és végignézed a pár perces jelenetet. A vége animáció után egyszerűen csak kattints a főmenüben a Játék folytatása menüre.

A következő logikai játékra elég sokszor szükségünk lehet, ha extra jutalmakra fáj a fogunk: ha találunk egy összeaszalódott ládát, helyezzük azt egy beragadt ajtó alá, majd állítsuk vissza az eredeti állapotába a Q billentyűvel. Ekkor a láda újra felveszi eredeti formáját és felnyomja nekünk a beszorult ajtót. Ezeket a ládákat használhatjuk magasabb helyekre való feljutáshoz is, ahol ugyancsak sok kincs várja a gyűjtögetőket.

Rengeteg E-99-hez és fegyverfejlesztést lehetővé tevő táskához juthatunk, ha nyitott szemmel járjuk Katorga-12 szigetét. Gyakran ép lépcsőket, járatokat, pallókat vagy mutáns növényeket bonthatunk vissza az időben, s azok mögött gyakran értékes cuccok lapulnak.

pedig csak pár hónap. De ettől szerencsére még nem lesz rossz játék a Singularity, hiszen remekül működő dolgokat vettek kölcsön, amiknek hála a fejlesztők saját játéka is kiválóan funkcionál.

A TALÁLÁS

A siránkozást követően tegyünk említést a pozitív dolgokról is. A Singularity a legújabb Unreal motorral a szívében érkezett, ami nagyon jót tesz a látványnak. Persze mindehhez nem ártott pár tehetséges grafikus munkája sem. A grafikával megalapozott hangulat kiváló, a mutáns szörnyek mozgása, ahogy térben és időben ugrálnak, vagy a nagyobb behemótok, akikkel komoly harcokat is folytathatunk, egytől egyig hihetetlen jól néznek ki. Rengeteg előre programozott jelenetet, scriptelt eseményt láthatunk majd a végigjátszás során, amelyek filmszerű élményt nyújtanak számunkra, és persze látványelemnek sem utolsók. Mindemellett a sziget atmoszférája is páratlan, és nem mehetünk el szó nélkül azon fontos tény mellett sem, hogy egy-egy pálya kifejezetten élvezetesre sikeredett. Ilyen volt például, mikor egy komplett hajót kellett visszaállítanunk eredeti állapotába, majd gyorsan bemennünk valamiért, miközben az instabillá vált és visszaformálódott 2010-es állapotába. Hasonlóan emlékezetes pillanat volt, mikor vonattal utaztunk, és feltűnt egy 30 méteres mutáns sárkánygyík. Bár a fegyverek úgy néznek ki, mintha egy béna sci-fiből bukkantak volna elő, mindezt megbocsáthatónak találtuk, hiszen amúgy sem töltünk sok időt a nézegetésükkel. Apropó fegyverek! A játék során egyszerre két fegyvert cipelhet magával a játékos, és a megkaparintható gyilkos eszközökről leginkább az átlagos jelző jutott az eszünkbe. Lesz forgótáras pisztolyunk, automata karabélyunk, sörétes puskánk, később pedig összeszedhetünk olyan különlegesebb példányokat is, mint a forgó csövű gépágyú, az E-99-es robbanótöltetet hajigáló gránátvető (ennek másodlagos módjával még a földön is irányíthatjuk a gömbszerű töltetet), valamint az a puska, aminek lövedékeit FPS nézetből, lassított nézetben rávezethetjük a célra. Külön érdekesség, hogy mindegyik fegyverünket továbbfejleszthetjük a pályákon elszórt fegyverszekrényeknél. Megnövelhetjük azok tölténykapacitását, hatékonyságát, ám ezekhez nehezen elérhető helyeken fellelhető táskákra lesz szükségünk. Egy szó mint száz, a mordályaink tökéletesen betöltik majd azt a funkciót, amit szánunk nekik, s még változatos játékmenetet is igyekeznek biztosítani számunkra.

SUGÁRZÓ JÓKEDVVEL!

A titkos orosz szigeten a sugárzás nem tett jót az oda telepített proletárok génállományának, így meglehetősen fura szerzetté alakult szörnyek egész hadával hoz majd össze a sors...

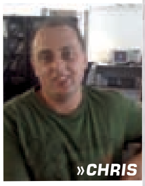
NEM ROSSZ, DE...

Sírtunk-ríttunk kicsit a cikkben, de azért ne értsetek félre minket, hiszen alapvetően nem rossz játék a Singularity. Sőt, elmondhatjuk, hogy a 6-10 órás végigjátszás során nem sokat unatkoztunk mellette. A legfőbb gond a játékkal, hogy úgy érezzük, kihasználatlan maradt az a rengeteg potenciál, amit az időmanipulálás lehetősége hordozott. Nagyjából két-három óra játék után már semmi újat nem képes felvonultatni számunkra a kezünkre varázsolt eszköz, és hiába várjuk a különféle logikai feladványokat, lépten-nyomon ugyanazt kapjuk. A játék másik negatívumaként még fel akartuk róni az eredetiség teljes hiányát, de rájöttünk, hogy azért, mert jól működő recepteket kölcsönöztek népszerű szoftverekből, még nem feltétlenül lesz rossz valami, hiszen évek óta ezt látjuk minden játék esetében.

GRAFIKA»	»89%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»84%

www.pcguru.hu/1378

»Nem voltak túl nagyok az elvárásaink, így kellemes meglepetést okozott a Singularity. Nagyon változatos játékra azért ne számíts, de ha végigjátszod, nem fogod megbánni.



»CHRIS

PRO
Hangulatos környezet és izgalmas történet jellemzi, az idő manipulálása pedig egy nagyon jó ötlet.

KONTRA
Ellőnek minden puskaport a játék elején, s néha már pofátlanul koppintanak más játékokból.

GÉPIGÉNY» Intel Pentium D 2.8 GHz / AMD Athlon X2 4800, 256 MB VRAM, 1 GB RAM, 8 GB HDD

»84%«

APA, LEHOZOD A PADLÁSRÓL A JOYSTICKOMAT?

Wings of Prey

[ÍRTA TIKA] **Oleg Maddoxék konzolexkluzívként debütáló IL-2 Sturmovik: Birds of Prey báránykája végül csak hazatalált a PC-s gyökerekhez. Dél-Angliától Berlinig végre mi is kergethetjük a Messerschmitteket, és fény derül arra is, van-e élet az arcade után...**

Az IL-2 Sturmovik kilenc éve veretlenül áll a 2. világháborús szimulátorok trónján, azon kevesek, pedig, akik letaszíthatták volna – hogy csak a legnagyobbakat említsem: Microprose, Jane's – már rég alulról szagolják az ibolyát. Ebből persze nem az a tanulság, hogy kizárólag a szovjet csatarepülőknek áll a zászló, hanem az, hogy egy rétegműfajban még a legkövérebb dinoszauruszok is kihalnak, ha nem veszik észre, merre változik a világ. Az üzleti sikerhez például manapság már a multiplatform, az arcade és a szimulátor szavaknak el kell férniük egymás mellett egy mondatban, és ezt a Wings of Prey zseniálisan megoldotta...

Az ég itt sem kékebb, mint máshol, és a játékmenet sem tud zseniálisabb lenni, mint maga az írott történelem, tehát vadászgépeket, bombázókat aprítunk, rakétákkal és szabadesésű bombákkal szórjuk meg a német páncélosokat, aztán örvendezünk vala, mert pilótát játszotunk. Aminek pedig különösen örvendezhetünk, hogy a készítők gonoszul mixeltek, és dobáltak össze olyan elemeket, amitől az arcade, kvázi bolondbiztos irányítás éppúgy megszülheti a maga ászpilótáit, mint ahogy a megfelelő fokozat a szimulátorrajongókból is előhozhatja a vadállatot. A három nehézségi fok – arcade, realistic, simulator – ugyanis úgy skálázódik, hogy belépőszinten akár a billentyűzet is elég (gamepad azért igencsak ajánlott), míg az utolsón tolóerő-szabályzós, nézetváltós ketyere a minimum (és a TrackIR vagy az oldalkormány-pedál sem túlzás ide, higgyétek el), tehát a szomszéd Józsi, aki eddig csak fűnyírót vezetett, éppúgy vigyoroghat, mint az, aki az IL-2-ben már megtette a maga köreit.

LONDON ÉS BERLIN, DE ITT NEM SEGÍT A HAJLAKK...

A szituáció viszonylag egyszerű, adva van a 2. világháborús történelem hat jól elkülöníthető szakasza, amelyekből az angliai csatát, illetve az utolsó ardenneki német offenzívát (Battle of Bulge) jól ismerjük, az előbbit egyébként angol, utóbbit pedig amerikai oldalról kóstolgathatjuk. Ide ékelődik be aztán a szicíliai partraszállás, amely egyrészt mediterrán viszonyaival, másrészt a műfajban ritkán megélhető olasz-német ellenfelekkel kecsegtet. A maradék három, a szovjet légierő és egyben az IL-2 fémjelezte (de azért nem kizárólag csak erre építő) küldetéssorozat, Sztálingrád ostromától Berlin bevételéig küldözgeti fel a vörös csillagos gépeket a magasba. Az összkép igen kellemes, szakaszonként akár 4-5 küldetéssel számolhatunk, és a felvonuló gépek plusz a hadszínterek kombinációja is érdekes egyveleg, a felderítéstől a London felé tartó bombázóármádia elpusztításán át a korsuni katlanban rekedt német páncélos erők felszámolásáig mindenre akad jól kidolgozott precedens. Mint az sejthető, nem kizárólag a vadászgépeké a főszerep, komolyabb bombázókat is be kell törnünk, és ezeknél a hátsó lövész szerepe is átvehető. Azt persze tessék tudomásul venni,

ADATOK

KIADÓ **Gaijin Entertainment**

FEJLESZTŐ **YuPlay**

MŰFAJ **arcade/szimulátor**

MULTI **32 fő**

INFO

A játék zenéjét Jeremy Soul komponálta. A mester korábban olyan nagysikerű programokhoz szerzett zenét, mint a Total Annihilation vagy éppen az Oblivion, így a minőség és a tökéletes hangulat szinte garantált.

FEJTÁGÍTÁS PILÓTÁKNAK

A játékban előforduló rövidítésekből, szakkifejezésekből összegyűjtöttünk néhányat, ezek értelmezéséhez kaptok egy kis plusz infót:

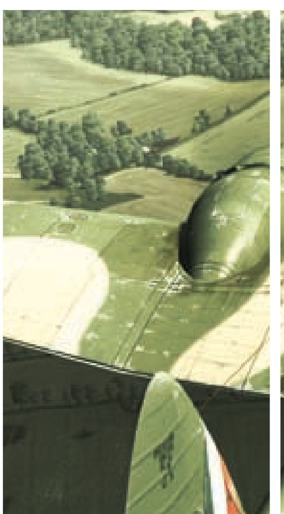
IAS ➲ Indicated Air Speed, azaz a műszeren (a gépre szerelt Pitot-cső) mért repülési sebesség

FLAPS ➲ Féklapok, kvázi a vízszintes szárnyfelületeken kialakított, állítható terelőlapok, amelyek extra felhajtóerőt termelve segíthetik a leszállást vagy az alacsony sebességen végrehajtott műveleteket

WEP ➲ War Emergency Power, amely a játékkal ellentétben nem minden gépen került beépítésre, és lényegében rövid ideig extra teljesítményt biztosít a motornak, a Messerschmittnél például metanol-víz befecskendezésével

TRIMMELÉS ➲ A kormányfelületek kiegyenlítését jelenti, így a repülőgép stabil helyzetbe kerül, és egyenes vonalban repül anélkül is, hogy a botkormányhoz érnénk

Egy ilyen szépen kidolgozott tájat látva az embernek azonnal viszketni kezd a tenyere, hogy egy kicsit megbombázza a területet...



Ha nem vagy otthon a szimulátorok között, akkor lehet, hogy úgy fogsz járni, mint ez a játékos, aki nemcsak a csúnya fekete füstöt, de még az ártatlan bárányfelhőket is ementálivá lövöldözte...

Ha fel tudod sorolni a képernyőn látható összes műszer nevét, akkor te mindenképpen szimulátor módban kezdj bele a programba...

hogy a végtelen (újratermelődő) muníció az arcade, sőt a realistic fokozatnak is mindenképp a velejárója, mert célpontokban igen gazdag a környezet.

MESSZEREK ÉS FÓKÁK...

Ha hiányolnátok a jó német vasakat és a körítést, nos, 15 dollárt kell a Wings of Luftwaffe addonért leszurkolni, ami 10 germán szóló misszióval és coop móddal kényezteti a vásárlókat, amúgy pedig a Training (kvázi skirmish) menüpont, és az online lehetőség alatt ingyen is elérhető a német technika. Apropó online lehetőség: négy játékmód van, ebből a Dogfight (free for all) és a Team Battle nem szorul bemutatásra, míg a Strike-ban már annyival érdekesebb a történet, hogy itt a saját földi objektumaink védelme mellett az ellenfélét értelemszerűen le kell rombolni, a Capture Airfields pedig, ahogy a nevében is szerepel, dominálós, reptérfoglalós tanulmányt mutat be (a kifutóra leszállva). Jellemző, hogy a multis szerverek között a szimulátor beállítottságúak képviselik

A FEKETE HALÁL

Az IL-2 Sturmovik nem véletlenül lett a fejlesztők „kabalamadara", ez a szovjet csatarepülőgép ugyanis a 2. világháború legnagyobb számban legyártott harci gépe (35 000 darab). Hatalmas szárnyfelületei és robusztus kialakítása miatt kapta meg a finnektől a gúnyos „Traktor", a szovjet személyzettől pedig a kedveskedő „Bödön" becenevet, a német földi erők a fegyverzete (2×23 mm gépágyú, 2×7,62 géppuska, 600 kg bombateher) és a hatékonysága miatt inkább Fekete Halálként (az őszi-téli álcázófestésre is utalva) emlegették.

a minőségi szórakozást, hiszen a német boom&zoom taktika vagy a föld közeli bombázás csak akkor tud működni, ha a légtért pásztázó segédletek ki vannak kapcsolva. Jelenleg majdnem 50 géptípus repülhető, ezekből a vadászgépek és a csatarepülők kidolgozott műszerfallal, míg a bombázók (legutóbb például a Junkers 88 csatlakozott a B-17, Heinkel, Bleinheim stb. kompániához) külső nézetben, de bombacélzó és lövész szerepkört is szimulálva kerülnek bevetésre. A korszak minden jelentősebb gépmadara – Mustangok, Spitfire-ek, Yakok, Messerschmittek – megtalálható, a többség variálható kamuflázzsal (festés), sőt, figyelembe véve az eddigi támogatást, a YuPlay-en még továbbiak is várhatók...

ÁRKÁDTÓL A SZIMULÁTORIG...

A bevetések tömény adagban pumpálják az adrenalint, nem ritkán 50 gép van a látóterünkben, és többségük célpont, tehát az eget nyomjelző lövedékek és a légvédelem füstpamacsai mellett igen durva fenyegetések is tarkítják. Arcade fokozaton mindebből annyit veszünk észre, hogy a madarunk vizuálisan igencsak hasonlít egy korabeli vadász- vagy bombázógépre, ám a meglévő aerodinamikai jellemzők mellé nem társulnak prevenciók: áteshet, de egy pöccintéssel megoldva, szárny kilyukad, motor füstöl, és mi még mindig repülünk egyenes vonalban, no meg a szűk fordulókban a G-erők is nyaralnak. A gép jelzi az összes célpontot, beazonosítja, sőt, még egy kis x-et is kirak, hogy hová lőjünk, hogy biztos legyen a találat. Szinte kikövezett út vezet a légi győzelmekhez, ugyanakkor valamit valamiért elven itt jóval több a célpont és az akció. Ám ahogy közelítünk a másik véglet, a szimulátor felé, a feladatok reálisabbak, a gépek pedig makrancosabbak lesznek, elfogy a sebesség, vagy lebillen és leesik dugóba, aztán máris bámulhatjuk a spirálisan közeledő, egyébként zseniális földfelületet. A sérülésmodell is követi a beállításokat, itt már egy kilyukasztott kormány- vagy szárnyfelület komolyan megizzaszt. A trimmelés, féklapok, a motor hűtése és menedzselése, valamint a propeller állásszöge mind-mind állítható funkcióként és extra teherként nehezedik a legmagasabb nehézségi szinten a pilóta vállára, továbbá a saját két szép szemünk lesz a további sikerek záloga, mert a célpontok felderítése, azonosítása ebben a módozatban csakis ezekre hárul, extra segítséget itt bizony nem kapunk...

DOLGOZNI CSAK PONTOSAN, SZÉPEN...

A Wings of Prey az utóbbi idők legszebbje, a szárnyvégekről leváló levegő, a pilótafülkék belseje vagy akár a külső kameraállás egyszerűen hibátlan. A felhők kellemesen bodorodnak, és a pörögve, lángolva lezúgó gépek után visszamaradt füstcsíkok, valamint a menekülő személyzet kibomló ernyői is remekül díszítik a horizontot. A földi környezet megteremtéséért, beleértve a nagyobb városok – Sztálingrád, Berlin – hangulatának korrekt tolmácsolását, szintén megdicsérhetjük az alkotókat. Az alattunk elvonuló, jól kivehető erdők és a „rendes" (életszerű) infrastruktúra, kiegészítve Jeremy Soule kellemes muzsikájával nagyszerű háttér, és ehhez még a gépi intelligencia is megfelelően asszisztál. A rádióforgalmazás minősége már más tészta, túlontúl sablonos, és a valódi hangulatból csak nyomelemeket tartalmaz...

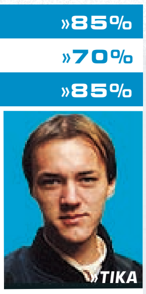
A VERDIKT.

A szimulátor résznek vannak kisebb buktatói, úgymint a minden fizikai hatást megcáfoló rakéták, illetve az IL-2-nél egy fokozattal puhább szimulátor modell, de az arcade és a realistic részt becsülettel összerakták. A műfaj rajongóinak mindenképp ajánlott...

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu

»Jól látszik, hogy a gamepadek és joystickok tulajdonosainak egyaránt kedvezni akart a WoP, és ez sikerült is. Szimulátornak ugyan nem tökéletes, de elég közel van az IL-2-höz...



»TIKA

PRO
Szép megvalósítás, jól skálázható nehézségi fokok, no meg a repülhető gépek tág halmaza...

KONTRA
A multiplayer nem tud versenyezni az IL-2-vel, és a rádióforgalmazásra is ráférne egy addon...

GÉPIGÉNY» PIV 3,2GHz, 1GB RAM, GeF 7600 vagy ATI X1650, 10GB HDD, Net-kapcsolat

»80%«

EGY KIHAGYOTT ZICCER

Pure Football

[ÍRTA MO] **A futball „piszkos" oldalát, szabályok nélküli, kőkemény és realisztikus grundfocit ígért legújabb sportjátékával a Ubisoft, ám a Pure Football ettől olyan messze van, mint a magyar válogatott a vb-döntőbe jutástól.**

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft
FEJLESZTŐ
Ubisoft Vancouver
MŰFAJ
fociszimulátor
MULTI
1-4 fő offline
2 fő online

INFO

A Ubisoft Vancouver 2006-ban alapított fejlesztőcsapat, jelenleg száznál is több taggal. Legismertebb játékuk a Nintendo Wii konzolra készített Academy of Champions: Soccer.

A FIFA és a PES széria, no meg a Dél-Afrikában zajló labdarúgó-világbajnokság árnyékában a Ubisoft úgy döntött, hogy ő is hasít egy szeletet magának a felfokozott futballőrület generálta üzleti tortából. Ehhez az EA Sports szép reményekkel induló, ám mára félholt állapotban leledző FIFA Street szériájának ötletét, a labdarúgás 5-az-5 ellen vívott utcai változatát szerette volna újraéleszteni, sajnos kevés sikerrel.

TAPASZTALATLANSÁG – UBISOFT 1:0

A Pure Footballról ugyanis ordít, hogy a Ubisoftnak csak minimális tapasztalata van a műfajban (a Nintendo DS-re fejlesztett Real Football mellett csak egy ősrégi PS2-es próbálkozás jegyezhető fel), így jobb híján a Wii-re fejlesztett bohókás focijátékuk, az Academy of Champions tapasztalatait ve(he)tték alapul a játék elkészítéséhez.

Ennek megfelelően a végeredmény hasonlóan „életszerű" lett, mint a Pelé varázslatos fociakadémiáján tanuló, speciális képességekkel megáldott lurkók kalandjai. Ez még nem is lenne akkora probléma, hiszen már maga az alapötlet, miszerint profi futballisták szabadidejükben egy brutális, szabályok nélkül zajló utcai focibajnokságban vesznek részt, sejteni engedi, hogy itt bizony a realizmus nem első számú tényező. Ne lepődjön meg hát senki a játékosok rajzfilmfigurákra hasonlító fizimiskáján, a szuperlövéseken vagy a néhol meseszerű helyszíneken. Ellenben a lapos hangulat, az unalmas játékmenet és a futballélmény totális hiánya felett már nem lesz olyan könnyű átsiklani.

KÖNNYŰ JÁTSZHATÓSÁG – SZÓRAKOZTATÓ FUTBALLÉLMÉNY 1:0

Tulajdonképpen már maga a koncepció is zavaros: szabályok és bíró nélküli utcai foci, amiben a becsúszó szereléseknek mégis büntetőrúgás a következménye, a mérkőzéseket pedig sokszor tökéletes pázsitborítású pályákon tolják? Hogy is van ez? A válaszon kár rágódni, valószínűleg a fejlesztők sem gondolták át a dolgot minden részletében. De nézzük inkább, hogy mit tud, vagy pontosabban mit nem tud a játék nyújtani a futballkedvelők számára.

A kissé szokatlan menürendszerben rögvest választhatunk gyors meccs, bemutató (ebben a két opcióban akár 4 fő is játszhat egyszerre), karrier és gyakorlás között. Utóbbin érdemes egyszer végigmenni, hogy a játék fortélyait áttanulmányozzuk, mert néhány dolog elsőre tuti nem lesz egyértelmű. A mérkőzést elindítva szemet szúró, hogy a PF megjelenésében elmarad a top futballszimulátorokban megszokott látványtól: a pályák és a hátterek elnagyoltak, kidolgozatlanok, csakúgy, mint a játékosok. A fejlesztők által újdonságként beharangozott TPS (a játékosok válla feletti) nézetben még csak-csak, ám az oldalsó kameraállásból már alig lehet megállapítani, hogy melyik játékosnál van éppen a labda, annyira egyforma mindenki. Sajnos a játékélmény sem tartogat sokkal többet, az elnagyolt jelzőt itt is sűrűn használhatnánk: a mozgások és a cselek darabosak, a passzok, az ívelések és a lövések minősége pedig igen esetleges. A jobb ötletek közé tartozik, hogy a lövési és passzrendszer egy erősségmérőn

A srácok nagyon örülnek valaminek, lehet, hogy győzött a kedvenc csapatuk a vb-n, ugyanis a játék minősége okán nem nagyon van ok az örömködésre…

SZTÁROK A PÁLYÁN!
A Pure Footballban 17 nemzetközi csapat, 230 világhírű focista és 17 legendás játékos kapott helyet, köztük olyan nevek, mint Pelé, Best vagy Cantona.

Nem pontosan tudjuk, hogy ez a supermanes mozdulat mennyit tesz hozzá a játékos eredményességéhez, mindenesetre itt a magazinban elég jól mutat ez a „fotó”…

alapszik, melyen három szín található: ha pirosat mutat, akkor túl sokáig felejtettük rajta ujjunkat a lövés gombon, rossz próbálkozás lesz az eredménye, ellenben a zöld tartományban már izmos löketeket küldhetünk kapura. A nagyon nehezen eltalálható fehér szakasz az úgynevezett Pure Shotokat jelzi. Ilyenkor egy szuperlassított bullet time effekt kíséretében nézhetjük végig a labda útját – jobb estben egészen a hálóig. A beadások hasonló módon működnek, itt a „fehér” erőséggel középre tett laszti után a bent helyezkedő játékosunkkal egy külön minimeccset kell megvívnunk a védővel a labdáért: ha nyerünk, akkor ellenfelünket arrébb penderítve lőhetünk, fejelhetünk kapura, általában sikerrel. Általában, mert a labda szeszélyesebben viselkedik, mint a Jabulani (a vb hivatalos labdája), megfelelően irányítani szinte lehetetlenség. Amúgy a játékmenet teljesen arcade stílusú, rengeteg csellel és test-test elleni küzdelemmel, könnyű kezelhetőséggel és a pörgős játékmenettel. Vagyis komoly taktikai repertoárra ne számítsunk, az nagyjából kimerül a kezdőcsapatok összeállításában. Ugyan a gombkiosztásban találkozhatunk úgynevezett stratégiai gombokkal, de ezekkel csak a játékosok agresszivitását növelhetjük-csökkenthetjük, illetőleg támadó szellemű felállásra válthatunk. Persze nem is lenne értelme sokat variálni, hiszen az AI igen csekély értelmű, védekezni például meglehetősen nehézkes az összevissza helyezkedő, a

SZABÁLYOS KAVALKÁD

A Pure Football igen fura szabályrendszerrel rendelkezik. A játéktér kisebb a klasszikus pályánál, a kapuk pedig kézilabdakapu méretűek. Az utcai focival ellentétben, ahol sok esetben a pályát határoló palánk, kerítés játékban tartja a labdát, itt ha a játékszer az oldalvonalon kívülre kerül, akkor bedobás következik. Szöglet van, szabadrúgás azonban nincs. A pontrúgások, bedobások, kirúgások elvégzésére 5 másodpercünk van. A durva becsúszásoknak, lökéseknek semmi akadálya, ám a szabálytalanságmérőnk túltöltődése után büntető következik. Ezt óvatos szerelésekkel elkerülhetjük, sőt jó belépőkkel csökkenthetjük is a kritikus értéket mutató szabálytalansági szintünket.

labdával az oldalvonalakon rendre kigyalogoló gépi játékosokkal. A kapusok viselkedéséről meg jobb, ha sok szót nem ejtünk, legyen elég annyi, hogy elképesztő gólokat képesek kapni a pálya bármely szegletéből. Mégis leginkább a hangulat hiányzik a pályáról. A játéktér körül nincsenek nézők, így csak némi aláfestő zene és a pályahangok maradnak atmoszférateremtőnek, ám a labda puffanása kifejezetten idegesítő, a játékosok kiabálása pedig teljesen random, egy brazil-spanyol meccsen is ugyanazt a pár semmitmondó angol mondatot hallgathatjuk folyamatosan. Hervasztó.

UNALOM – KARRIERMÓD 1:0

Mindezek ellenére a karriermód rejt némi izgalmat. Kezdésként egy játékost kreálhatunk, majd ismeretlen futballistákat verbuválva kell csapatot alakítanunk. 28 hét áll rendelkezésünkre, hogy különböző tornákat megnyerve, kihívásokat teljesítve a legjobb 8 együttes közé verekedjük be magunkat a világbajnoki részvételért cserébe. A megmérettetések között egy térképen navigálva választhatunk, a győzelmeinkkel pedig újabb színtereket nyithatunk meg. A mérkőzéseken mutatott játékunk függvényében pontokat gyűjthetünk, amiket felhasználva csapatkapitányunk képességeit fejleszthetjük, míg a kihívásokat teljesítve (hajtsunk végre 10 jó szerelést, 5 jó beadást stb.) lehetőségünk lesz különböző felszerelések (labdák, csuklószorítók stb.) beszerzésére és valódi profi labdarúgók leigazolására. Az elsőre ígéretesen hangzó koncepció azonban gyorsan unalmassá válik, köszönhetően a repetitív feladatoknak, a karriermód rövidségének és a nem túl bonyolult játékmenetnek: némi gyakorlást követően könnyen hozhatók a gép ellen vívott meccsek még keményebb nehézségi fokozaton is. Ugyan a sztárjátékosok igazolása jelent némi motivációt, de egy idő után az is könnyen megunható, pláne, hogy az igazán nagy sztárok csak piszok nehéz feladatok árán szerezhetők meg.

Összességében egy átgondolatlan, gyenge próbálkozással van dolgunk, mely arra sem elegendő, hogy a vb-közvetítések közötti üres órákban lekösse az embert. Ha a Ubisoft komolyan gondolja, hogy részesedést szerez a virtuális futballpiacon, akkor annál sokkal, de sokkal többet kell tennie, mint hogy megnyeri Steven Gerrardot a borítóra.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/1887

»A Ubisoft műfajban való tapasztalatlansága komolyan visszaütött. A Pure Football az egyik leggyengébb labdarúgójáték a piacon.

»MO

PRO
Rudi Völlerrel is lehetünk a legendák közül, könnyű kezelhetőség .

KONTRA
Lapos hangulat, unalmas játékmenet, gyenge hangok, rövid karriermód.

GÉPIGÉNY» 2.1 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 6,5 GB HDD

»65%«

A Motorrevüs kollegáink szerint a játékban szereplő gépek abszolút megfelelnek a valóságnak.

2 KERÉK, 3 BAJNOKSÁG, KICSI BOLDOGSÁG

SBK X Superbike World Championship

[ÍRTA **TIKA**] **A Superbike-világbajnokságot bemutató sorozat nem véletlenül váltott az arab számokról a római X-re, hisz a 09 után most tényleg valami különleges jön. A nagyágyú mellett ugyanis a Supersport és a Superstock széria szintén a korongra került...**

ADATOK

KIADÓ
Black Bean Games

FEJLESZTŐ
Milestone Interactive

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
16 fő

INFO

A Milestone évtizedekre visszamenő referenciákat tud felmutatni autó- és motorversenyzésből, elég például a Screamer 2-re visszagondolni, de hogy közelebbit is mondjak: a SuperStars V8 sorozat vagy a MotoGP 08 szintén az itáliai fejlesztőcéghez köthető.

Az első és minden bizonnyal jogos kérdés az lehetne, hogy az SBK miben is különbözik a MotoGP-től? Nos, amíg a MotoGP a motorsportban a Forma-1, ahol csak prototípusok (kereskedelmi forgalomba nem kerülő gépek) indulhatnak, addig a Superbike az utcai motorokra építkezik. A támogató szériákban még inkább megfigyelhető, hogy a gyári motorokról gyakorlatilag letörték a visszapillantókat, és már versenyeznek is a srácok, például a Superstockban semmilyen teljesítménynövelő módosítás nem engedélyezett (végáttétel és hátsó futómű cserélhető). Ahogy a MotoGP esetén a Capcom, úgy a Superbikenál a Black Bean Games birtokolja a hivatalos licencet, tehát az adott bajnokság minden szereplője (motorok, versenyzők) és az összes aszfaltcsík megegyezik azzal, amit az éves versenynaptár a való életben is felvonultat. Ennek persze aztán egyenes ági következménye, hogy Skyes a Kawasaki nyergéből nem fog rajzszögeket szórni az aszfaltra, és Fabrizio sem lövöldözik sörétessel, mert ebből csak egyfajta zsánert lehet kihozni, amelynek a lényege, hogy körözgess a betonon és győzz – illetve egy picit többet, lásd a később tárgyalt sztori fázist.

LENNI PROFI, VAGY NEM LENNI...

A fejlesztők már a beléptetés pillanatában kettéválasztják a célközönséget, így muszáj rábökni vagy az Arcade, vagy a Simulation feliratra (teljesen szeparált mindkettő). Ki hinné, de az arcade az egyszerűbb, felrajzolt ideális ívek, szinte (hangsúlyozom: szinte!) fejreállíthatatlan motor, könnyű babérok és egyszerű irányítás vár a bajnokaspiránsokra. Nem kell sebességet váltani, a fékutakhoz megkapjuk a szükséges jelzéseket, továbbá elég bebújni a plexi mögé, és máris összefolyik a világ. A kezdeti lépések egyetlen fertelmes pontja a karaktergenerálás, tudom, hogy a saját fickónknak csak a hátsó fertálya mosolyog a kamerába, de ezek az arcberendezések riogatnak majd az ugyancsak randa díjkiosztókon. Egyébként a megszokott trió – bajnokság, verseny, time attack –adja a játék gerincét, azzal a nem kis eltéréssel az elődökhöz képest, hogy a sztori opció alatt sikerült egy közepesen érdekes pályabejárós karriercsökevényt is összeütni. Itt olyan részfeladatokon kell átvergődnünk, mint hogy a leintés előtt 1-2 körrel verekedjük fel magunk az x. pozícióba (jellemzően 3-4 előzés), vagy a csapat nagy riválisát érjük be, és nyomjuk le. Természetesen mindegyikben más pályán és más körülmények között (például esőben) tolakodunk előre, sőt, néha kisebb-nagyobb műszaki hibák is súlyosbítják a szituációt. Összességében fél tucat ilyen helyzetgyakorlat után már csak a csapatirodában sertepertélő nőszemély vetkőzése tudta volna szinten tartani a hangulatot, mert a kis etapokból hamar kifogyott a szufla.

KORREKT JÁTÉK, DE HIÁNYOLJUK BELŐLE AZ IGAZI ÚJDONSÁGOKAT

A BAJNOKOK REGGELIJE...

A szimulációs rész már kifejezetten a bajnokságokra koncentrál, illetve a sztori módot kiváltó karrierlehetőségre, amely végre valóban komoly spotjátékhoz méltóan funkcionál. Teszem azt a Barni Racing leigazol két évre, a Ducati 1198R nyergébe, és a csapat a szerény 24. helyet vagy annál jobbat jelöli meg célkitűzésként. Fontos, hogy nincsenek irreális célok! Természetesen ha jól szerepelsz, bedobnak egy új fejlesztést, vagy kapsz jobb ajánlatokat, de bónusz jár a csapat mumusának legyőzéséért, és

Ha mi ebben a szögben motoroznánk, akkor már igencsak gyöngyözne a homlokunk...

presztízspontokat osztogatnak a tribünök előtti egykerekezésért, a hazai pályán való jó szereplésért, sőt, a hétvégi edzéselsőségért is. Mindeközben zajlik az évad, és a cirkusz vándorol Phillip Island-től Monzáig. Az egészet kellemes körítés önti nyakon, gondolok itt az apró beharangozókra , amelyek tényleg nagyon aprók, és a Biffy Clyro ütős zenéjére, ami nagyon jó. A versenyhétvégék felépítése tökéletes, kezdve a bokszban megejthető finomhangolással, amit akár a mérnökünkkel folytatott szöveges csevej formájában is lerendezhetünk. Az úriember egyébként nemcsak edzés- és versenybeállításokkal készült, de visszajelzéseink alapján is – instabil a gép a kanyarokban, vagy a kigyorsítás nem tökéletes stb. – elvégzi a megfelelő korrekciókat. A szimuláció velejárója, hogy itt már az első és hátsó fék egymástól függetlenül kezelhető, és a testsúly áthelyezésének is komolyabb szerep jut, plusz ha találnánk még két szabad ujjat, a gangolást is átvehetjük a géptől. A fizikai részben a gumikopást eddig is nagyon szépen modellezték, most az esős részek, illetve a lassan felszáradó aszfalt finomabb kidolgozásával ez kapott egy még nagyobb löketet.

4 HENGER, 160 KG ÉS 215 LÓERŐ!

A játék egyszerű: elrajtolsz, kanyar előtt kihúzódsz, aztán addig fékezel, amíg lendületből bedöntve épp el tudsz fordulni, majd kigyorsítasz, és ezt ismételgetve addig motorozol a határon, amíg a kockás zászlót meg nem látod. Noha az SBK 09 dinamikusabbnak tűnt, jobban kontrollálhatónak, de csak Ben Spies tudná megmondani, melyik az „igazi". Ettől függetlenül a karakter megalkotásánál különféle vezetési stílusokat is felvehetünk, no meg a telemetriára támaszkodva a lánc feszességétől a váltó áttételezéséig mindent belőhetünk, a végeredmény pedig egy, a külső körülményekre – sóderágyban felszedett kavics, gumikopás, lassan elhasználódó fékek, vizes/száraz vagy felgumizott/piszkos pályarész – jól reagáló kétkerekű. Az AI-ban maradtak kisebb hibák, a futamokon a „kiemelt" versenyzőket tolja a hátszél, ezt akkor érezni leginkább, amikor betlizünk, és reménykedünk, hogy a legfőbb riválisok alól is egyszer elfogy a motor, ám hiába.

SUPERBIKE-SAJÁTOSSÁGOK

A Superbike-ban úgynevezett homologizáció van, azaz minimum 1000 darabos szériát (az idei évtől 3000) le kell gyártani abból a gépből, amit beneveznek a versenysorozatra. Az SBK motorgyártói: Ducati, Yamaha, Kawasaki, Honda, BMW, Suzuki és Aprilia. Jellemzően 4 hengeres, 1000 cm³, és a minimális súlyhatárnál, 162 kg-nál nehezebb motorokról van szó, amelyek széria blokkal, vázzal és fékkel rendelkeznek. A kéthengereseknél 1200 cm³ a felső és 168 kg az alsó limit, továbbá a hajtókar csak a gyári lehet. A Superbike-világbajnokság 2009-es évadát például Ben Spies nyerte egy Yamaha YZF R1 motorral. A MotoGP és a Superbike kapcsolatát egyébként kiválóan példázza ez a gép, ugyanis azok a fejlesztések csapódtak le az R1-nél, amiket Valentino Rossi az M1-én beélesített és kitesztelt. Kezdve a „big bang" alapú gyújtássorrenddel, folytatva a sort a fordított, független csillapítású teleszkópokkal, de említhetném az új elektronikát is.

A versenyek közben többnyire „sínen" mozognak a szereplők, de legalább néhányan eltérő íveket használnak, és hajlamosak hibázni, ami aztán egálra hozza a gépi rutinokat az értékelésben.

AZ OLASZ CSŐDÖR SZÉP, DE NEM HARAP...

A látvánnyal nem csináltak csodát Itáliában, bár a Milestone nem is az a csapat, akitől ilyesmit elvárnánk, tehát csillog-villog minden, talán még szépek is az idomok, minden részlet ott van a helyén, mármint nem papírmasé a közönség, mégis ott bujkál az emberben a kisördög, hogy a MotoGP 08 után tényleg megállt a fejlődés. Jó a belső nézet, a vizes aszfalt tetszetős, és a motorok is az eredeti gépek bedigitalizált hangjait sikoltják-visítják vissza, aztán látunk egy szögletes bukást vagy egy sóderágyas kisodródást valami idétlen homokfelhőben végződni, és ezek az apró szálkák hirtelen gerendák lesznek az ember szemében. A kisebb bodicsekek furcsán, darabosan ütnek vissza a motorra, és az arcade részben – talán a külső kameraállás hibája – a kanyar közepén elég rondán tekeredik a gép a gázadásra. A játékban látható arcokat pedig a bónusztartalom fotóalbumai – a hétvégéket színesítő leányzókkal, motorokkal – sem feledtetik.

Nem is tudtuk, hogy a Superbike versenyeken is engedélyezett a nitró

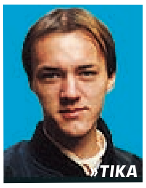
KÁR VOLT AZ X-ÉRT, DE 10.-NEK JÓ...

Az SBK X nem több és nem kevesebb, mint egy jól összerakott motoros játék. A szimuláció rész remek, no és a három bajnokság 90 gépe a 14 pályával hosszú időre biztosítja a szavatosságát, mégis úgy érzem, hogy ez a műfaj megérdemelne már egy zseniális alkotást. A MotoGP 09/10 nem volt az, de sajnos az új SBK sem a Messiás, csak egy rendes iparosmunka...

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu

»Vállalható darab a motorsport szerelmeseinek, jól elkülönített arcade és szimulátor résszel, amelyből az utóbbi a parádésabb.



TIKA

PRO
Három bajnokság a hivatalos licenc alapján, jó körítéssel, korrekt szimulációval...

KONTRA
A sorozat látványban is fejlődhetne...

GÉPIGÉNY» PIV 2,4GHz, 1GB RAM, GEF6600 ATI X1600 VGA, 3GB HDD

»78%«

MASS EFFECT 2 DLC PAKK

Előző hónapban a Borderlands DLC-it vettük górcső alá, most pedig a Mass Effect második részének kiegészítőit vesézzük ki a következő oldalakon.

Zaeed – The Price of Revenge

[ÍRTA CHOCHO] **Shepard parancsnok halál utáni története az év eddigi legjobb akció-szerepjátéka volt, a hozzá érkezett első komolyabb DLC pedig egy ehhez méltó kalandot és szereplőt mutat be. Kár, hogy Zaeed valójában egy bunkó...**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Bioware

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

INFO

A Zaeed DLC január 28-án jelent meg PC-n és Xbox 360-on egyaránt. A DLC ingyenesen letölthető a Cerberus Network tagoknak – a CN 1200 Bioware (PC) vagy MS pontért (X360) utólag is beszerezhető, ha használtan vetted a szoftvered. Mérete 331 MB.

Na jó, talán a bunkó erős kifejezés, a tiszteletlen és arrogáns jelzők jobban körülírják az elsőként érkezett DLC karaktert. A The Price of Revenge története szerint Zaeed egy zsoldos, akit azért küldenek a Normandyra, hogy segítsen Shepardnek, viszont a hozzáállásával akad némi probléma. Noha nem kell győzködnünk, hogy csatlakozzon a legénységünkhöz, mint minden társunknak, neki is van egy hűségfaktora, amit csakis az általa adott küldetés elvégzésével lehet feltornászni. Zaeed pedig legalább olyan kemény misszióval kecseg-tet, amilyen ő maga. Jó, ha tudjátok, egy sebhelyes arcú, ötvenes éveit taposó vén rókával van dolgunk. Zaeed egy bajtársával alapította a Kék Napok nevű privát biztonsági csoportot, ám amikor az üzlet már jól ment, a barátról kiderült, hogy nem olyan, amilyennek Zaeed hitte, ez a tévedés pedig kis híján az életébe került. Most, húsz esztendővel később eljött a bosszú ideje – amiből természetesen Shepard sem maradhat ki.

HIDEGEN TÁLALVA

Zaeed az első perctől izgatja a játékosok fantáziáját. Túl kemény, túl rideg, és nem követi olyan szolgaian a neki adott parancsokat, mint a többi Shepard-hű szereplő. Az viszont, hogy ez miért van így, nem deríthető ki könnyen, sőt, az sem mindegy, hogy korábban milyen úton jártunk. Amennyiben jó fiúk voltunk, Zaeed inkább csak kötekedni fog, ahelyett hogy hasznunkra lenne, viszont ha előbb lőttünk, és csak aztán kérdeztünk, az öreg harcos dühét csak tovább korbácsoljuk, hozzásegítve „magunkat" ezzel az epikus végkifejlethez. Mivel a The Price of Revenge is több befejezéssel bír, érdemes elgondolkodni, hogy milyen beállítottságú karakterrel is esünk neki a DLC-nek, sőt, egy súlyos döntést is meg kell majd hoznunk, ami további lehetőségeket nyit meg a záró képsorok előtt. A BioWare nagyon ért a drámai helyzetek kiváló megkomponálásához, és a Zaeed DLC sem szűkölködik ilyen pillanatokban, sőt, a címszereplő durva, szarkasztikus beszólásaiból is messze több jut a soknál. Noha pont ezek miatt érdekel majd a sztori, volt pár pont, ahol úgy éreztem, hogy az írók kissé túlzásba estek. Shepard nem biztos, hogy eltűrne egy ilyen zavaros figurát a hajóján.

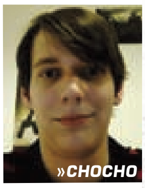
TŰZBEN EDZETT FÉRFIAK

A DLC az új szereplőn, a küldetésén (ami egyébként egy idegenek által épített finomítóban játszódik) és az új sztorivonalon kívül egy különleges nehézfegyverrel is kedveskedik nekünk. Az M-451 Firestorm egy lángszóró, amivel hamar ropogós kétszersültet varázsolhatunk ellenfeleinkből. Azon felül, hogy hatásos eszköz, látványos is, és ez összességében igaz az egész DLC-re. Zaeed arca markáns és roppant kidolgozott, a már korábban is tökéletes fény-árnyék effektusokra pedig csak rádobott egy lapáttal a BioWare a motorhoz igazított helyszínek szerepeltetésével. Minden ég, robban, lángol és megsemmisül, vizuálisan is kifejezve a történetbe gyömöszölt dühöt. A Mass Effect első tartalmasabb kiegészítőjét tehát megéri letölteni, és akárcsak az alapjáték esetében, itt is érdemes többször újrajátszani a 30-45 perces bónusz játékidőt.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1230

»Egy új, meglehetősen sajátos karakter, igazi szín a Mass Effect univerzumban, szóval, ha valami rendhagyóra vágyunk, akkor ez a DLC igen jó választás.



PRO
Izgalmas történet és érdekes új karakter...

KONTRA
... aki néha kicsit már túlzottan is nagyképű.

GÉPIGÉNY» 1,8 GHz Core Duo CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA (SM3.0), alapjáték

»85%«

Firewalker Pack

[ÍRTA **CHOCHO**] **A járművezetéses részeket minden játékban szeretjük, de a Mass Effect különösen jól domborít ezen a téren. A Firewalker Pack azoknak készült, akik hozzánk hasonlóan úgy gondolják, hogy tankokból sosem elég.**

Az első Mass Effect nagyszerű járműve, az emlékezetes Mékó óta várjuk, hogy újra a volán mögé pattanhassunk Shepard parancsnokkal. A Mass Effect 2 második nagyobb DLC csomagja ezt is lehetővé teszi, ugyanis bemutatkozik a Hammerhead, ami egy könnyű páncéllal bevont, légpárnás tank. A hangsúly itt a „könnyű" és „légpárnás" szavakon van, ugyanis bár tanknak tank a Hammerhead, inkább ugrálni tud, mintsem háborút vívni.

VEZETŐÜLÉS

A sztori szerint a Mass Effect 2 titokzatos úriembere üzenetet hagy nekünk, mely szerint talált valamit, ami biztos, hogy érdekelni fog minket. A játék ettől a ponttól kezdve öt új küldetéssel gazdagodik, melyek lényege, hogy kihasználhassuk a Hammerheadet, igaz, az elsőben még csak fel kell szednünk a járgányt. Amint ez megvolt, szembesülünk az irányítás szokatlan kivitelezésével. Ez nem azt jelenti, hogy nehéz vagy rossz, csupán csak új, lévén a Mékónál sokkal gyorsabb és könnyebb járművet tudhatunk magunkénak. A Hammerhead képes hihetetlenül felgyorsulni, sőt, még repülni is tud egy keveset. Sajnos azonban mindezen jóságok érdekében a mérnököknek fel kellett áldozniuk ezt-azt, többek között a tank súlyát. Emiatt aztán a Hammerhead vékony, könnyű jármű lett, ami alig visel el pár találatot. Bár tudunk vele lőni is, csak egyféle rakétánk van, ami elvileg nyomkövetős ugyan, a gyakorlatban azonban meglehetősen pontatlan és nehezen irányítható. Kész szerencse, hogy a BioWare nem a játékosok idegrendszerének teszteléseképpen adta ki a Firewalkert, és durvább harcok helyett inkább a verda képességeire összpontosító küldetésekkel látta el a csomagot. Lesz, hogy lávaátfolyásokon kell keresztülugratnunk, sőt, még egy ellenőrző pontos „versennyel" is meg kell birkóznunk. Ezek a missziók, bár eltávolodnak a szerepjátékos háttértől, jók és változatosak, ahogy a helyszínek is. Mi több, a Hammerheaddel bányászni is lehet egy keveset, ami véleményünk szerint már a Mass Effect 3 előszele.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Bioware

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

INFO

A Firewalker Pack március 23. óta érhető el PC-n és Xbox 360-on, és akárcsak a The Price of Revenge, ez is ingyen letölthető a Cerberus tagoknak – a Cerberus Network 1200 Bioware (PC) vagy MS pontért (X360) utólag is beszerezhető, ha használtan vetted a szoftvered. Mérte 317 MB.

HAJTŰKANYAR

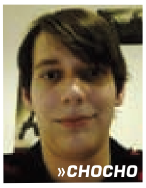
Nagyszerű DLC a Firewalker, de sajnos korántsem olyan tartós, mint a Zaeed. A tank nem használható minden bolygón, csak a DLC által megnyitott küldetés helyszínein, így azon felül, hogy ott kiszórakozzuk magunkat vele, nem sok hasznát vesszük a későbbiek során. A játékidő most hosszabb lett, nagyjából másfél órára tehető, de nem sok minden visz rá az újrajátszásra, így a pakk elmarad a The Price of Revenge szavatosságától. Kihagyott ziccer továbbá, hogy a küldetések folyamán nem szállhatunk ki bárhol, és ahol mégis, ott is csak igen kis terünk nyílik a felfedezésre. Ez utóbbi pedig nagy hiányosság, hisz a Mass Effect 2 akcióorientált játékmenete ellenére is inkább RPG, mint cső-TPS. Mindezen negatívumok ellenére egyébként érdemes letölteni a Firewalker Packot, sőt, mi kifejezetten élveztük a sebes tank csúsztatását a jól felépített pályaszakaszokon. Annyit viszont hozzáfűznénk, hogy akit kizárólag a sztori és a döntésekre alapozott játékélmény vonz a Mass Effect 2-ben, lehet, hogy csalatkozni fog. Ő inkább nyergeljen át pár oldalt a Kasumi DLC-ért, abban megtalálja számításait.

Ez a hatalmas „dinó-ize" biztos, hogy valamelyik idegen faj Jurassic Parkjából szökött meg

GRAFIKA»	**»70%**
HANG ÉS ZENE»	**»70%**
JÁTÉKÉLMÉNY»	**»75%**

www.pcguru.hu/1230

»Egy DLC, ami kicsit frissít a játékélményen a Hammerhead szerepeltetésével, de aki irtózik a járművektől, és inkább szerepjátékra vágyik, annak kihagyható darab.



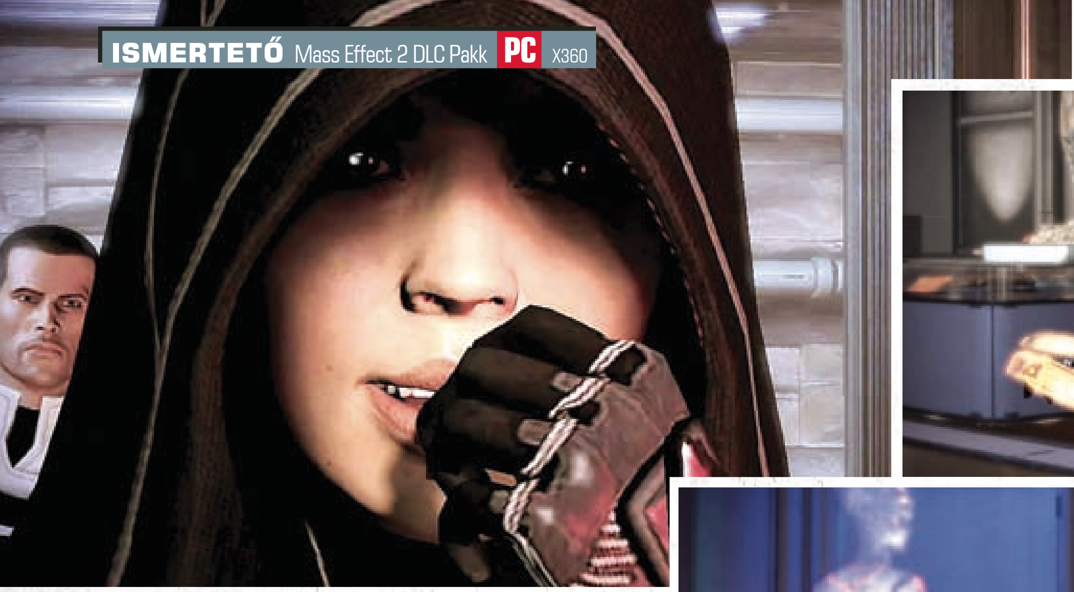
»CHOCHO

PRO
A tankokat mindig szeretjük, nincs ez másképp a Mass Effect 2 esetében sem .

KONTRA
A Hammerhead nem szállhat le akárhol, és további apró korlátok a játékmenet során.

GÉPIGÉNY» 1,8 GHz Core Duo CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA (SM3.0), alapjáték

»75%«



KASUMI STOLEN MEMORY

[ÍRTA **CHOCHO**] **A japán kultúra és a Mass Effect sorozat korábban nem jártak kéz a kézben, a Kasumi történetét elmeselő DLC csomag után viszont mindenki meggyőződhet a két téma tökéletesre csiszolt összhatásáról.**

A Mass Effect 2 legutóbbi (és a cikk írásának pillanatáig utolsó), nagyobb lélegzetvételű DLC csomagja egy japán hölgy, Kasumi körül forog, aki származása révén érdekes színfolt a játék eddig ismert univerzumában. Kasumi Goto egy mestertolvaj, a legjobb a galaxisban, ami emberi mivoltának köszönhetően jelentős teljesítménynek minősül. Hősünk azonban nem a szép aranyláncok ígérete nyomán csatlakozik Shepard parancsnok ligájához, hanem személyes okokból. Szerelmét, Keiji Okudát meggyilkolták, mert túl sokat tudott, ám ez a tudás nem veszett el, hanem egy implantátumnak hála mentésre került (a férfi összes emlékével együtt). Ezt az úgynevezett „szürke dobozt" kell most megtalálnunk, hogy Kasumi balladájának a végére pontot tehessünk.

SZERELEM, VÉR, HALÁL

A Stolen Memory a Mass Effect 2 talán legszemélyesebb és legérdekesebb küldetését tartalmazza. Kasumi az utolsó felvehető csapattag, és miután csatlakozik, el is foglalja az őt megillető helyet a hajónk leghátsó zárt kabinjában. Azon felül, hogy saját bárpultot is telepít a szobába (mostantól nála is ihatunk), kiemelkedik a többiek közül azáltal, hogy beszélgetései nem a megszokott dialógusablakokon át történnek. Egyszerűen csak mesél, méghozzá szinte mindenről és mindenkiről, s bár ezt elsőre nem mondanánk meg róla, barátságosabb és viccesebb az összes többi szereplőnél. Elcsábítani nem lehet, még mindig hű elhunyt kedveséhez, de valahogy az emberben nem is igazán merül fel a közelebbi kapcsolat gondolata. Kasumi szürke dobozának felkutatása sem a megszokott keretek között zajlik. A hölgy mindig mindenre reflektál, a háttérben pedig egy japán stílusú, új zene szól, ami garantált, hogy napokig az ember fülében ragad. Egy csodaszép új helyszínnel is gazdagodunk (Donovan Hock otthona), valamint egy női estélyit is hazavihetünk, már ha a mi Shepardünk a gyengébb nem képviselője. Természetesen a fegyverbolondoknak sem kell elkeseredniük, hiszen az M-12 Locust nevű könnyűfegyver csak a DLC megvásárlása után válik elérhetővé.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

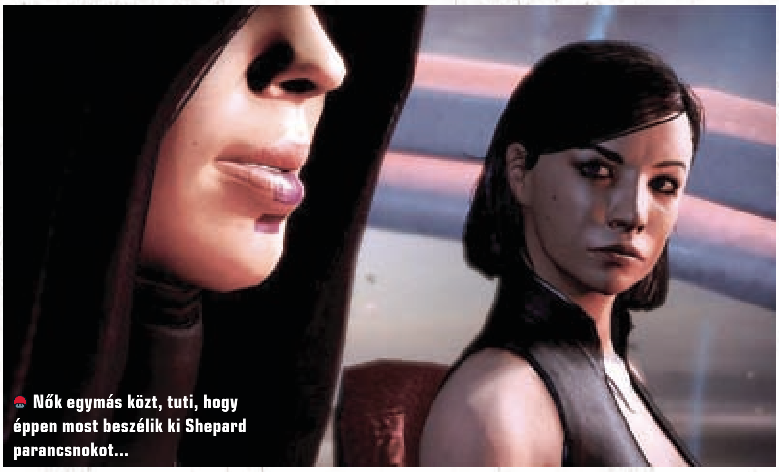
FEJLESZTŐ
Bioware

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

INFO

A Kasumi DLC április 6-án jelent meg mindkét platformon. PC-n 560 BioWare pont, Xbox 360-on ugyanennyi MS pont az ára, a letöltés csak a Cerberus Networkön keresztül lehetséges – a CN 1200 Bioware (PC) vagy MS pontért (X360) utólag is beszerezhető, ha használtan vetted a szoftvered. Mérete 990 MB.



Nők egymás közt, tuti, hogy éppen most beszélik ki Shepard parancsnokot...

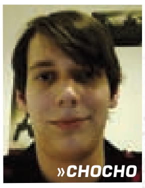
KASUMMÁRUM

Összességében elmondható, hogy, akárcsak a Borderlands estében, a Mass Effect 2-nél is a legutóbb kiadott DLC tartalom a legérdekesebb. Kasumi egymaga megér egy teljesen új végigjátszást (Zaeedről ezt nem mondanám el), aminek egyébként már azok is szükségét érezték, akik rég megvették, ugyanis meglehetősen későn behozott szereplővel van dolgunk. Szerencsére a stílus, amit meghonosít, eredeti és hangulatos kiegészítője a Mass Effect 2 világának, így nem fogjuk úgy érezni, hogy értelmetlenül visszük végig újra a történetet. Reméljük, hogy a legközelebbi DLC (az Overlord nevű küldetéspakk, ami valamikor a hónap folyamán jelenik majd meg) hozza az elvárható szintet, és van még hová fokozni a már így is kiteljesedett játékot. A magunk részéről egyébként a Kasumi - Stolen Memoryt ajánljuk a legtöbb Mass Effect 2 játékosnak. Amilyen durva és kemény a Zaeed, s amennyire különböző a Firewalker, legalább olyan kiegyensúlyozott a Kasumi. Ez pedig nem semmi érdem.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/1230

»Az eddig kiadottak közül a legjobb DLC, olyan tartalom, amiért érdemes elölről kezdeni az egész játékot.



»CHOCHO

PRO
Szinte minden elemében tökéletes, hozza a kötelező Mass Effect hangulatot és némi pluszt.

KONTRA
Sajnos nem tart örökké az élmény, ennek is a végére érünk hamar..

GÉPIGÉNY» 1,8 GHz Core Duo CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA (SM3.0), alapjáték

»92%«

NORMANDY CRASH SITE

HA AZT HITTÉTEK, HOGY A ME2 DRÁMAI VOLT, AKKOR GONDOLJÁTOK ÚJRA, MERT A BIOWARE EMLÉKET ÁLLÍT AZOKNAK, AKIKET ANNAK IDEJÉN KEDVELTÜNK…

Habár nem olyan tartalmas és jelentős csomagról beszélünk, mint az oldalakon át taglalt három másik, érdemes szót ejteni a Normandy Crash Site DLC-ről is, ami Január 26-án, vagyis a játék megjelenésével egy időben jött ki, s melyet a gyűjtői változat tulajdonosai egyből le is tölthettek a Cerberus Networkön keresztül.
A DLC egyetlen küldetést tartalmaz, melyben Hackett admirális utasításait követve kell feltérképeznünk egy lezuhant űrhajó maradványait. Mint azt a címből már sejteni lehet, ez a hajó a Nomrandy, vagyis a saját cirkálónk, ami a Mass Effect 2 elején ugye lezuhant. Érdekes küldetéssel van dolgunk, ugyanis senkivel sem kell harcolnunk, mindössze egy emlékművet kell felállítanunk az elhunytak tiszteletére. A dolgunk kimerül húsz dögcédula összegyűjtésében (ezek hópelyhekre emlékeztető módon lebegnek szerteszét a pályán), majd ha ezzel végeztünk, Sheprad transzba esik, és egy rövid ideig úgy látja a helyet, amilyen az első játék idejében volt. Ha véget ért a látomás, állítsunk fel egy emlékművet (kicsit giccses, de jobbra nem tellett), és irány haza. Nem egy túl eseménydús küldetés, de hangulatilag nagyon ott van, hisz itt érezzük egyedül az első Mass Effect szereplőinek hiányát, és Shepard gyászából is kapunk ízelítőt. A csönd szinte fülsiketítő, a grafika pedig nyugodt, ám szomorú atmoszférát teremt. A többi, apróbb kiegészítő mellett (lásd a másik boxot) ez tényleg ínyenceknek való darab, noha nem ár tudni, hogy sokak tetszését nem nyerte el a rajongótáborból. A ménket viszont igen.

AZ APRÓSÁGOK…

A Mass Effect 2 valódi tárháza a különböző letölthető kiegészítéseknek. A cikkben csak a nagyobb csomagokra tértünk ki részletesen, de álljon itt egy lista a többi beszerezhető különlegességről is. ➲

A DR. PEPPER NEVŰ ÜDÍTŐITAL ÉS AZ EA KÖZÖS promóciója által három DLC érhető el, ezek a Sentry Interface, Recon Hood és az Umbra Visor. Három sisak, jól jönnek, noha nem létfontosságúak. Ha már sisakok, akkor folytassuk a sort a páncélokkal. Az Equalizer Pack DLC kettőt is kínál, egy ezek közül pedig (Inferno Armor) sokáig csak mint előrendelői bónusz volt elérhető.

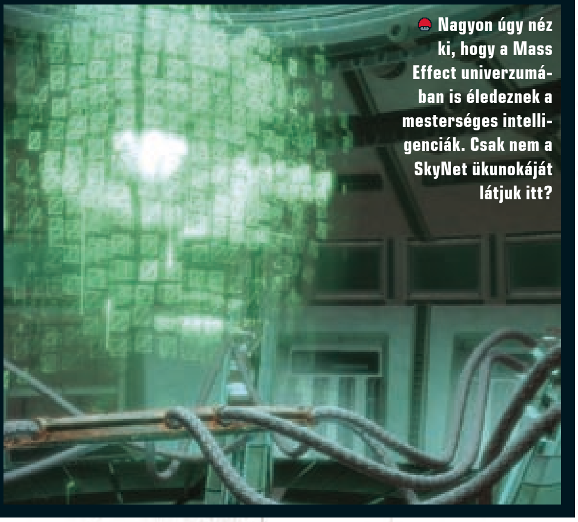
A CSOMAG KÉT ÚJABB SISAKOT IS HOZ, CSAK hogy legyen mit a fejünkre tenni. A pajzsoknál maradva, a Cerberus Weapon and Armor DLC egy páncélt és egy shotgunt tölt le a Cerberuson át. Szintén a hálózatról tölthető le az Arc Projector nevű fegyver.

NÉHÁNY KIEGÉSZÍTŐ CSAK BIZONYOS HELYEKRŐL volt beszerezhető. Az Incisor Sniper Rifle a Digital Deluxe Edition vásárlóinak járt. Különlegesség volt a Terminus Armor and Weapon DLC, amit csak a Play.com és a GameStop előrendelői kaptak meg (itthon nem volt elérhető), valamint a Blood Dragon Armor, ami a Dragon Age: Vérvonalak gyűjtői verziójához volt csomagolva.

TOVÁBBÁ KIJÖTT EGY SKINCSOMAG IS HÁROM új külsővel, ami csak egyszerűen Alternate Appearance Pack #1 néven került forgalomba, s melynek neve sejteti, hogy lesz még több ilyen is. A következő DLC az Overlord lesz. Huh... Előre félek, mi lesz itt a Mass Effect 3-nál. Még a vécépapírhoz is DLC-t csomagol majd az EA, vagy mi?

Kérem a következőt: Overlord

A következő, Overlord névre keresztelt DLC már javában készül a BioWare-nél, s mivel már nincs kit a csapatba tenni (Kasumi volt az utolsó letölthető karakter), egy combosabb küldetéspakk lesz az osztályrészünk. A történet középpontjában egy renegát mesterséges intelligencia áll, ami öntudatra ébredve sorra pusztítja el a Cerberus bázisait. Rejtőzködő főnöke Shepardnek az első ilyen kolónia megsemmisülése után szól a helyzetről, a főhős pedig a helyszínre repül csapatával, hogy kiderítse, mi történt. A terület kihalt, a Gethek elkerítették, és csak egyetlen túlélőt találni, egy Archer nevű tudóst. A agytröszt elmeséli, hogy az ott végzett titkos kísérletek során egy élő ember elméjét szerették volna keresztezni egy mesterséges aggyal, az eredmény azonban katasztrófába torkollott. Az önmagát csak Overlordnak nevező számítógép átvette az irányítást, és igen szerény módon a galaxis meghódítását tűzte ki céljául. Feladatunk tehát Overlord megállítása lesz a működéséért felelős „mag" kiiktatásával, aki/ami egyébként egyelőre meglehetősen rejtélyes teremtmény. Ha valaki a 2001: Űrodüsszeia című regény Haljére vagy a Portal GlaDOSára asszociál, jó helyen kapizsgál, reméljük, hasonló élményben lesz részünk itt is. Addig is nincs más hátra, mint a várakozás. Az Overlord DLC megjelenése még nem tisztázott (van, ahol júniust, van ahol júliust írnak), bár tuti, hogy még a nyár közepe előtt sor kerül a debütálására. Az ára viszont már biztos: PC-n 560 BioWare pontot, Xbox 360-on ugyanennyi MS pontot kóstál majd a csomag.



Nagyon úgy néz ki, hogy a Mass Effect univerzumában is éledeznek a mesterséges intelligenciák. Csak nem a SkyNet ükunokáját látjuk itt?

EZÚTTAL SEM MARADTOK LE SEMMIRŐL…

Ezúttal is gondoltunk azon olvasóinkra, akik esetleg lemaradtak a 2010/03-as számunkról, amelyben többek között a Mass Effect 2 hétoldalas tesztje is olvasható volt. Ha te is azok közé tartozol, akik nem olvasták értékelő írásunkat, nem kell aggódnod, elég lesz a meghajtóba helyezni a magazin mellé járó DVD-mellékletet, arra ugyanis kiváló minőségű PDF formátumban feltettük a tesztünket is, így nemcsak a DLC-k kapcsán, de az alapjátékkal is képben leszel.

TŰZOLTÓ LESZEL – DE KATONA NEM...

The Sims 3 Álomállások

[ÍRTA KREDENC] **Az új Sims 3 expanzió alapkoncepciója izgalmasan hangzott, hiszen azt ígérte, amire jó tíz éve várunk. Épp ezért okozhat csalódást, így elsőként és első kézből egy jó tanács: ne támassz vele szemben túlzott elvárásokat!**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Electronic Arts

MŰFAJ
életszimulátor

MULTI
nincs

INFO

Az idei évvel teljes mértékben véget ér a The Sims 3 egyeduralma PC-n és Macintoshon, ugyanis idén ősszel érkezik a konzolos verzió, hogy mostantól a PS3- és Xbox360-tulajok se maradjanak ki az életszimulátor nyújtotta „örömökből".

Az a bizonyos ígéret tehát úgy szólt, hogy a franchise történetében először elkísérhetjük simjeinket munkába, így teljes mértékben kontrollálhatjuk életüket, felkeléstől lefekvésig, bölcsőtől a koporsóig. Nos, megint a mesebeli leány esete forog fenn: az EA sims-műhelyének kreatívjai adtak is nekünk, meg nem is. Hozzáteszem, én azért tamáskodó voltam a csomaggal kapcsolatban, hiszen a TS3 eleve egy felpimpelt Sims 2, nem igazán hittem benne, hogy sikerül ebbe az öreg mechanizmusba begyömöszölni egy ilyen teljesen új koncepciót – és igazam lett. Megint. Sajnos.

RÉGI BEIDEGZŐDÉSEK

A dolog úgy néz ki, hogy kapunk pár új szakmát (5-öt, ami igazából 7, illetve 8 – ha átböngészitek a szomszédos oldalt, rájöhettek e kissé zavaros félmondat titkára), amelyben valóban igaz a kitétel, miszerint teljesen a kezünkbe vehetjük karakterünk karrierjének csűrését-csavarását – ám a régi szakmákat ez nem érinti, nem kísérhetjük el bakánkat az űrhajóskiképzésre és tudósunkat sem a lénykeresztező laborba, emiatt az egész masszának lesz egy toldozott-foldozott, bicebóca jellege. Ez különösen kiütközik a dokinál, aki az egyetlen összekötő láncszem a régi és az új szamárlétra között: minden ugyanúgy zajlik, mint eddig, csak néha, munkaidőn túl kapsz egy riasztást (ha kapsz, nekem egy fél szombat délutánom eltelt enélkül), ilyenkor ki kell vágtatni a beteghez. Ráadásul ha már lúd, legyen kövér alapon a fejlesztők újabb generációváltásban részesítették a karrierinterfészt: egy vagy több állásunkra jellemző területen kell fejlődnünk, mindezekért tapasztalati pont jár, ha elérünk egy adott értéket (bár ez nincs számszerűsítve, így elég nehézkes a követése), „szintet lépünk", azaz megkapjuk a kinevezést – nincs tehát kikötve, hogy „fejleszd a logikádat és gyűjts barátokat, majd melózz a munkahelyen keményen"; ha tetszik, gyúrhatsz csak arra, amiben jobb vagy, és a legtöbb esetben a munkaidő eltöltése is eléggé rugalmas, plusz ugye te szabod meg, ezalatt mivel foglalatoskodsz. Kivéve szegény orvost, akinél (csakúgy, mint a többi alapszakmát űzőnél) még a régi panel és metódus köszön vissza, nem kevés zavart okozva ezzel főleg annak, aki esetleg most ismerkedne a sorozattal, hiszen kétféle mechanizmust kell megtanulnia, és joggal teszi fel a kérdést: ha ez így, az miért úgy. Ahogy a túloldali ismertetőből reményeim szerint kiderül, igazából egy álomállás van, amely nekem bejött, a tűzoltó, ennél tényleg maradéktalanul megvalósul a sokat emlegetett ígéret. És bár a kreatívok bizonyára örömmel fogadják a két tervezőállást is, a nyomozó túl sok újdonságot nem hoz, a szellemirtó maximum jópofa (bár kihozták belőle, amit lehetett, a körítése osztályon felüli, érdemes kipróbálni!), így marad a két új hobbi dicsérni valónak – ez azért soványka felhozatal, ha így nézzük, főleg, hogy ezeken kívül sok minden mást nem tud felmutatni az expanzió...

> **EGY NAGYSZERŰ ÖTLET FELEMÁS MEGVALÓSÍTÁSA AZ ÚJ KIEGÉSZÍTŐ**

NEM ERRŐL ÁLMODTUNK

...elvégre az, hogy kapunk pár új jellemvonást, életcélt, jutalmat, az szinte elvárható az új állások miatt, a plusz egy város szintén megszokott a franchise „életében", hiszen ezt direkt ehhez építették, benne az új közösségi és munkahelyekkel (ezeket amúgy a régi településeinken is elhelyezhetjük, így folytathatjuk régi mentésünket, és akár át is képezhetjük öreg fakabátunkat detektívvé), ahogy a félmaréknyi új ruha, bútor is. Ami valóban új, hogy megjelentek a tetoválások (kissé fapadosan, hogy mást ne mondjak, a bokavarrás a sípcsontra kerül), illetve immár vehetünk mosógépet is, és onnantól kezdve eggyel több házimunkát szabad végeznünk (szerencsére ez nem kötelező elem, viszont a játék szimulációs vonalát kétségtelenül teljesebbé teszi, ahogy az is, hogy a mennyezetet a padlóhoz hasonlóan beburkolhatjuk). Amennyire elégedett voltam a „Világ körül" expanzióval, amely teljesen új mechanizmussal gazdagította a szériát, annyira húzom most a szám e csomag miatt – itt ugyanis épp az a baj, hogy egy meglévő játékelem, a munkavállalás/végzés metódusát írták át, ám miután ez a régi gépezetet nem érintette, kissé zavaros itóka lett a kettő, amúgy remek nedű házasításából. Épp ezért ez a pakk ár/érték arányában nehezen értékelhető, kevés dolgot (és egy fura öszvért) kapunk meglehetősen sok pénzért...

GRAFIKA»	»81%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»76%

www.pcguru.hu/1884

»Ár/érték arányban sajnos rossz szájízt kölcsönző kiegészítő. Az elgondolás jó, ám a régi és az új mechanizmus nem fér össze, emiatt ezer sebből vérzik a projekt.

»KREDENC

PRO
A tűzoltó szuper, a kreatívokat kielégítheti a két tervezőszakma, a szellemirtó körítése is remek...

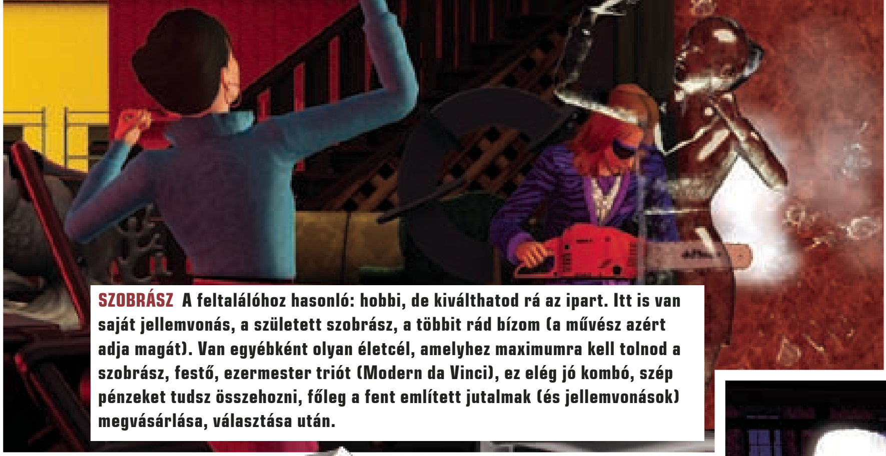
KONTRA
A változás nem érinti a régi szakmákat, emiatt toldozott-foldozott jelleget ölt az egész...

GÉPIGÉNY» 2 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB SM2 DX9.0c VGA, 3 GB HDD (+ Sims 3)

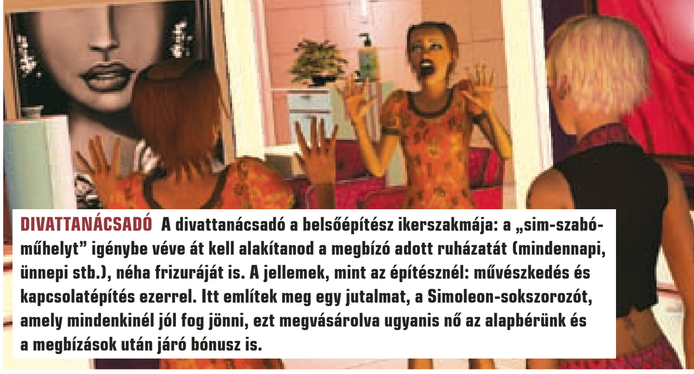
»76%«

NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha szeretnél egy The Sims 3: Álomállások kiegészítőt nyerni, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a http://www.pcguru.hu/sims3kieg webcímre, és ott válaszolni egy egyszerű kérdésre. A játék határideje: 2010. július 25.



SZOBRÁSZ A feltalálóhoz hasonló: hobbi, de kiválthatod rá az ipart. Itt is van saját jellemvonás, a született szobrász, a többit rád bízom (a művész azért adja magát). Van egyébként olyan életcél, amelyhez maximumra kell tolnod a szobrász, festő, ezermester triót (Modern da Vinci), ez elég jó kombó, szép pénzeket tudsz összehozni, főleg a fent említett jutalmak (és jellemvonások) megvásárlása, választása után.

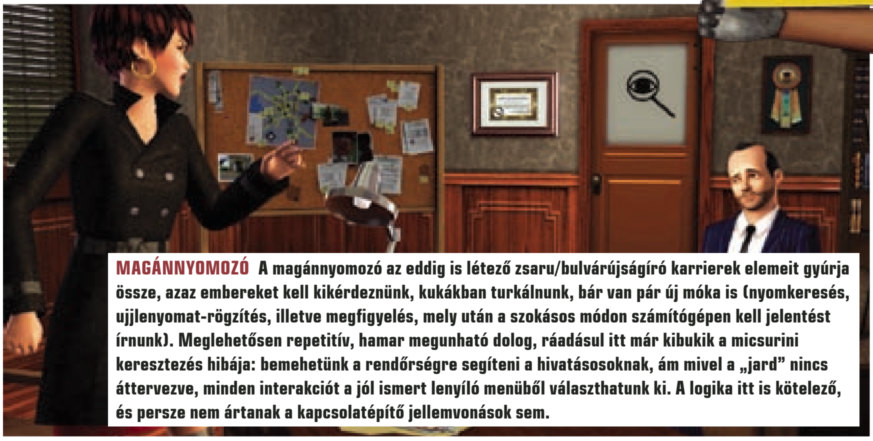


DIVATTANÁCSADÓ A divattanácsadó a belsőépítész ikerszakmája: a „sim-szabóműhelyt" igénybe véve át kell alakítanod a megbízó adott ruházatát (mindennapi, ünnepi stb.), néha frizuráját is. A jellemek, mint az építésznél: művészkedés és kapcsolatépítés ezerrel. Itt említek meg egy jutalmat, a Simoleon-sokszorozót, amely mindenkinél jól fog jönni, ezt megvásárolva ugyanis nő az alapbérünk és a megbízások után járó bónusz is.

KÍSÉRTETVADÁSZ Miután reneszánszát éli a Szellemirtók, kaptunk egy kísértetvadászt is, mindenféle extra nélkül: befut a riasztás, odarohansz, ráböksz az árnylényre, így csudás fegyvereddel begyűjtöd, majd eladod a kutatólaborban és hazamész – nagyjából ennyi (bár később lesz még pár csavar benne). A legfontosabb a logika lesz (zseni jellem), és miután nagy melót nem jelent a szellemfogdosás, javaslom hobbinak a feltalálót (lásd lejjebb), jól kiegészítik egymást.

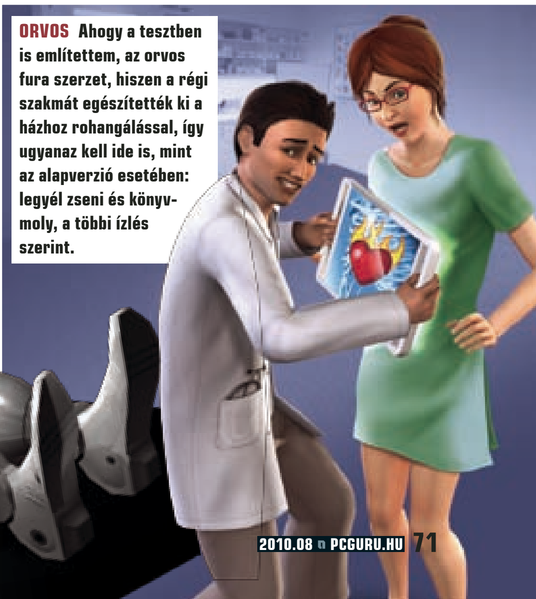
TŰZOLTÓ A legjobban (sőt, igazán az egyedül jól...) sikerült álomállás. Ez tényleg csudás, hiszen végre belebújhatunk régi kedvenceink, a lánglovagok egyenruhájába. Munkahelyük tulajdonképpen olyan, mint egy túlméretes lakóház, amelyben minden szükségletünket kielégíthetjük, és miközben a felszerelést karbantartjuk, éberen figyeljük a tűzcsengőt, melynek jajszavára azonnal a bajba jutottak segítségére sietünk, és megkezdjük az oltást/mentést. Sajna innentől kezdve meglehetősen unalmassá válik dolog, hiszen ez semmilyen interakciót nem igényel, emberünk automatikusan teszi a dolgát, utána mehetünk is vissza a laktanyába. Tűzoltód legyen sportos és ezermester, ezenkívül a kollégákkal kell haverkodni (karizmatikus, jó, humoros, bármi, ami segít a kapcsolatépítésben), a többi ízlés szerint (én a bátor és a fenegyerek jellemvonást választottam).

BELSŐÉPÍTÉSZ A belsőépítész a kreatív játékosoknak készült; a rendszeresen befutó megbízások alapján egy adott helyiséget át kell alakítanod (normál építés/berendezés módban) a rendelkezésedre bocsátott költségkeretet nem túllépve. A legfontosabb jellemvonás a művész (nem árt a piktortudásodat maximumra tolni), e mellé kell a kapcsolatépítés is (hasznos a Megfigyelő jutalom), ugyanis ha megismered megbízód jellemét, az ehhez igazított átalakítás kiértékelésekor bónuszpontokat kapsz, illetve egy szint után már te magad dumálhatod rá a mit sem sejtő áldozatokat a költekezésre...



MAGÁNNYOMOZÓ A magánnyomozó az eddig is létező zsaru/bulvárújságíró karrierek elemeit gyúrja össze, azaz embereket kell kikérdeznünk, kukákban turkálnunk, bár van pár új móka is (nyomkeresés, ujjlenyomat-rögzítés, illetve megfigyelés, mely után a szokásos módon számítógépen kell jelentést írnunk). Meglehetősen repetitív, hamar megunható dolog, ráadásul itt már kibukik a micsurini keresztezés hibája: bemehetünk a rendőrségre segíteni a hivatásosoknak, ám mivel a „jard" nincs áttervezve, minden interakciót a jól ismert lenyíló menüből választhatunk ki. A logika itt is kötelező, és persze nem ártanak a kapcsolatépítő jellemvonások sem.

FELTALÁLÓ A feltaláló tulajdonképpen a hobbik sorát bővíti, ám van benne egy csavar: ezt, akárcsak az összes eddigi időtöltést is (kertész, horgász, festő, író, nektárkészítő, fotós) iparszerűen űzhetjük, ha kiváltjuk a vállalkozói igazolványt a városházán, produktumainkat pedig eladhatjuk a bizományi boltban, ahol ha szerencsénk van, kedvező áron találnak új gazdára. Nyilvánvalóan ezermester jellemre van szükség és egy újra – ez a különc, melyet direkt erre találtak ki a készítők. A „született kereskedő" szintén jó döntés, ezáltal ugyanis magasabb áron kelnek el portékáid a bizományiban, illetve ehhez társul az Üzleti érzék és a Kitűnő kalmár jutalom is, plusz az Anyagtakarékos feltaláló, így kevesebb (amúgy a szeméttelepen begyűjthető) limlomot használsz el a fúrás-faragás során.



ORVOS Ahogy a tesztben is említettem, az orvos fura szerzet, hiszen a régi szakmát egészítették ki a házhoz rohangálással, így ugyanaz kell ide is, mint az alapverzió esetében: legyél zseni és könyvmoly, a többi ízlés szerint.

AKADOZÓ TÖMEGKÖZLEKEDÉS

City Bus Simulator 2010

[ÍRTA JOHNBART] **Felkapod a fejed, ha meghallod az „Ikarus" szót? Megállót építettél először az építőkockákból? Rongyosra játszottad a Bus Drivert? Ha legalább egy kérdésre igennel válaszoltál, olvass tovább – ellenkező esetben azonban lapozz!**

ADATOK

KIADÓ
Aerosoft

FEJLESZTŐ
TML Studios

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
nincs

INFO

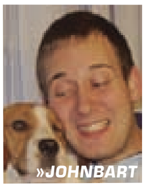
A TML Studios német székhelyű fejlesztőcsapat, ez idáig hat szoftver írható a „számlájukra", ezek közül a legismertebb az U-Bahn Simulator (angolul: World of Subways) nevet viselő játék, amely a metrókocsik fülkéibe kalauzolta a játékosokat.

Érdekes olvasztótégely a PC-s szimulátorok műfaja, a „klasszikus" autós/kamionos, repülős és vonatos témák után ugyanis mostanra társadalmunk majd' minden szegletét bitbe öntötték azon lelkes és/vagy profitorientált csapatok, akik valamilyen eredeti témával igyekeznek elnyerni a vásárlók kegyeit. Kombájn, daru, kukásautó – mindet kipróbálhattuk az utóbbi években, és bár többségük igen silány minőséget képviselt, szerencsére mindig akadt pár élvezhető próbálkozás, mint pl. a 2007-es Bus Driver. Ennek sikerét irigyelhette meg a korábban metrószimulátorokkal (!) házaló német TML Studios, mikor a nyirkos földalattit hátrahagyva előrukkolt tesztünk alanyával – a „trónfosztás" azonban elmaradt. Kár, hiszen minden adott volt egy buszos mókához! Ott van mindjárt a helyszín: a fejlesztők fogtak egy valós területet (Manhattan 42. utcája és környéke), majd az egyben lemodellezték azt. A készítők váltig esküdöznek, hogy minden épület/kuka/csokipapír ott van, ahol a valóságban is lennie kell, jómagam inkább nem álltam neki Google Mapsszel leellenőrizni állításukat, így szimplán csak elhiszem nekik, egyúttal gratulálok teljesítményükhöz. Bár a bejárható terület nem túl nagy, az állandó forgalom mellett mégis igen sokáig tart elszüttyögni a pálya egyik végéből a másikba – ha pedig meguntuk New Yorkot, már elérhető az első kiegészítő, melyben a balti-tengeri Usedom szigetének 20 km-ét digitalizálták. Szimulátor okán a hangsúly azonban nem is a helyszínen, sokkal inkább járművünkön van, a játék pedig ezen a téren nem okoz csalódást. Buszunk megszólalásig hasonlít az eredetire (mínusz márkajelzés), a vezetőülésbe huppanva pedig minden, de komolyan, MINDEN használható a padlósüllyesztéstől kezdve a CB-rádión és a jegykiadón át egész a mozgáskorlátozott liftig. A járgány fizikája szintén rendben van, menet közben érezni a tehetetlenséget, a jellegzetes zötyökölődést, egy élesebb kanyart bevenni pedig művészet. Apró, de jópofa ötlet, hogy a játék során nem vagyunk bezárva a buszba: a szabad bóklászás és az előre letárolt menetrendek mellett ugyanis egy „GTA-light" sztori mód is helyet kapott a programban, mely során gyalogosan és vontatókocsival is bejárhatjuk a pályát – itt kezdődnek azonban a problémák. Afelett még szemet hunytam, hogy sofőrünk mozgása csípőből alulmúlja a GTA3 animációit, a szinkronról nem is beszélve, ami amellett, hogy szánalmasan gyenge, sokszor értelmetlen is; ez főként az oktatómód során üt vissza, az ugyanis így minden, csak nem informatív. A gondokat csak tovább tetézte, amikor először betöltődött a pálya – komolyan mondom, a 11 éves Driver városai jobban festenek, mint a CBS2010 42. utcája. Szigorom azonban végül mégsem emiatt, hanem az igénytelenséget látva csapott le: a forgalom tagjai ütközésvizsgálat nélkül hajtanak át egymáson, a járókelők sóbálványként merednek a járdákon, de sok köszönet az animált utasokban sincs, ők ugyanis majd' mindig beakadnak a tereptárgyakba az ajtó felé menet. Az átvezetők átugorhatatlanok, a szkriptelt jelenetek beakadnak (ekkor csak az újrakezdés segít), a vezetés pedig tét nélküli: ahogy nem jár jutalom az akkurátus vezetésért, ugyanúgy nem kapunk büntit a szabálytalanságokért, ütközésekért vagy az utasok otthagyásáért, ami igen komolytalanná teszi a máskülönben kidolgozott buszozós élményt. Sajnálom a játékot, mert remek alapokra építkezik; de mint a kategória oly sok képviselőjénél, itt is az igénytelenségen csúszik el minden. Bár jómagam ennek dacára is rákattantam a programra, ez inkább köszönhető a buszok iránt érzett perverziómnak, semmint a játéknak. Amennyiben Te is hasonló cipőben jársz, próbáld ki a CBS2010-et – ellenkező esetben kerüld, mint a kátyút!

GRAFIKA»	»55%
HANG ÉS ZENE»	»65%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu

»Remek ötletek, silány körítés. Ha már unod a Bus Drivert, adj neki egy esélyt – de ha nem érdekel a téma, nyugodtan kihagyhatod.



»JOHNBART

PRO
Teljesen interaktív vezetőfülke, változatos küldetések, szórakoztató sztori.

KONTRA
Bugok tömkelege, fülsértő szinkron, az ocsmány grafikához képest irreálisan magas gépigény.

GÉPIGÉNY» CPU: kétmagos 2 GHz, RAM: 1 GB, VGA: 256 MB SM3 DX9, HDD: 3 GB

»65%«

Higgyétek el, Fekete Pákó is ott énekel valahol a háttérben...

A VAGON SZAVA

Railworks 2010

[ÍRTA JOHNBART] **Nagy hobbid a vasút, de a szobában nem fér el a terepasztal? Ne aggódj, mert itt a megoldás: ugyanis – dacára a puritán körítésnek – a Railworks a jelenleg kapható legjobb vonatszimulátor.**

Amikor egy fejlesztőcsapat neve megegyezik weboldaluk doménjével, normál esetben elkönyvelném, hogy igencsak híján vannak a kreativitásnak – az RS.com brigádja azonban csak a névválasztás során volt fantáziátlan, a Microsoft Train Simulatort és a Rail Simulatort is jegyző ex-Kuju Entertainment-es arcok ugyanis igen jó referenciával bírnak vasútbaráti körökben, ezen pedig a megjelenése óta folyamatosan bővítgetett Railworks sem változtatott...

„ELÖL ÜL A MASINISZTA..."

Elődeihez hasonlóan a Railworks főmenüje is puritán: zene nincs, a képernyő pedig csupán három opciót tartalmaz, ezek közül a Routes játszik jelentős szerepet, itt történik ugyanis a játszható pályák kiválasztása, melyekből az alapverzióban nyolc (5 valós és 3 fiktív vonal) kapott helyet: amerikai, angol és német helyszínek, a hozzájuk tartozó szerelvényekkel (a szakértők biztos mindet nevén nevezik, szerény tudásommal én csupán a német V200-ast és az itthon is használatos személykocsikat ismertem fel, bár utóbbiakon valamiért nem volt graffiti). Az útvonalak mindegyike két módban játszható: gyakorlásra, a pálya felfedezésére és tömegszerencsétlenségek elegáns kivitelezésére ott a szabad játék, az igazi élményt azonban a küldetések jelentik, melyek során a pálya egy adott szakaszán kell végigzúgnunk, miközben a (néha igen szadista időlimittel operáló) menetrend Damoklész kardjaként állandóan ott lebeg fejünk fölött. Magától értetődően ezek adják a program sava-borsát, így örömteli, hogy már az alapjáték is két kézzel szórja a könnyebb-nehezebb megbízatásokat – ha pedig mindet kivégeztük, nyugodtan számíthatunk a közösségre, akik a mellékelt pálya- és küldetésszerkesztővel jelenleg is aktívan ontják magukból az újabb kihívásokat.

„Előre- és visszatolni a gázkart, hát mi ebben olyan izgalmas?" – tehetitek fel a kérdést, mivel a vonat legfőbb ismérve, hogy (jó esetben) arra megy, amerre a sínpár diktálja, ami igencsak leszűkíti mozgásterünket – hiba azonban azt hinni, hogy emiatt nyugiban lóbálhatjuk a lábunkat. Tény és való, a legegyszerűbb nehézségi szinten a Railworks tényleg kb. annyira izgalmas, mint egy esztétikatankönyv, a program az igazi arcát (más szimulátorokhoz hasonlóan) a segítségek kikapcsolásával és a teljesen manuális irányítás betanulásával mutatja meg. Ekkor amellett, hogy megsokszorozódnak a használandó billentyűk, sokkal jobban kell figyelnünk a szemaforokra és a váltókra is (már ha épp nem azt akarjuk megnézni, hogy két mozdony közül a miénk vagy a szembejövő-e az erősebb), a jelzések és a billentyűkombinációk megtanulása így létfontosságú, ami a gyakorlás mellett rengeteg olvasást is igényel – ez lenne a játék Achilles-ina, a több száz oldalas dokumentáció ugyanis könnyen elriaszthatja a laikusokat. Grafikai téren a játék rendben van, bár a pályaelemek egy része kissé elnagyolt, és számos bug is belerondít az összképbe (állandóan pöfékelő gőzösök, eső az alagútban), a szerelvények, a teljesen interaktív vezérlő és a rengeteg kameranézet bőven kompenzálják azokat.

NEM EGY POPULÁRIS JÁTÉK, DE HA BÍROD A VASUTAT, IMÁDNI FOGOD...

A hosszú töltési idők és a rendszeres fagyások azonban már jóval idegesítőbbek – remélem, hogy előbb-utóbb orvosolják ezeket.

VÉGÁLLOMÁS

A lap alján jöjjön hát a nagy kérdés: mégis kinek ajánlom a Railworksöt? Nos, ha kalauznak öltöztél az ovis farsangon, a „sok lóerősről" pedig a Ferrari helyett a NOHAB ugrik be, biztos remekül fogsz szórakozni a játékkal, még akkor is, ha a kiegészítőt kihagyod. A három nehézségi szint és a részletes dokumentáció ugyanakkor sikeresen nyit a laikusok felé, még akkor is, ha kezdőként sok türelmet és nagy elhivatottságot igényel a program. Rétegjáték a Railworks, de nem tobzódik be – ha egy kicsit is érdekelnek a vonatok, adj neki egy esélyt!

ADATOK

KIADÓ
RailSimulator.com

FEJLESZTŐ
RailSimulator.com

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
nincs

INFO

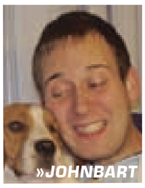
A RailWorks lényegében a Rail Simulator feljavított változata, számos extra letölthető tartalommal, javításokkal, grafikai „tuninggal". A játék a Valve Steam rendszerével is együttműködik, minek köszönhetően a vásárlók könnyedén hozzájuthatnak az egyes új bővítményekhez és extrákhoz.

Az utasok türelmesen ülnek, és várnak az extra poligonok felszolgálására...

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu

»A végsőkig kidolgozott szerelvények és irányítás, tetszetős pályák, kisebb bugok és tömény unalom, ha nem érdekel a téma – ha azonban vasútbarát vagy, még hibái ellenére is kötelező vétel!



»JOHNBART

PRO
Gyönyörű mozdonyok, változatos küldetések, folyamatos figyelmet igénylő vezetési modell.

KONTRA
Kisebb grafikai hibák, időszakos fagyások, laikusok számára könnyen unalomba fulladó játékmenet.

GÉPIGÉNY» CPU: egymagos 1.7 GHz, RAM: 512 MB, VGA: 64 MB SM2 DX9, HDD: 6 GB

»78%«

BLUR TIPPEK-TRÜKKÖK

[ÍRTA ZGABI] **Előző számunkban már közöltünk egy tesztet a Blur névre hallgató, power upokkal tűzdelt autóversenyről, a játékról, amely elsőre csupán őrült száguldásnak tűnik, miközben ha egy kicsit elmélyedünk benne, akkor igen kemény kihívásokkal is találkozhatunk. Ahhoz, hogy ezeknek a kihívásoknak bárki megfelelhessen, összeszedtünk néhány alapvető, de létfontosságú információt.**

SINGLE PLAYER

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Bizarre Creations

MŰFAJ
arcade autóverseny

MULTI
20 fő

INFO

A Bizarre Creations igen járatos az autós játékok terén, hiszen nekik köszönhető a Project Gotham Racing sorozat, de dolgoztak már Forma-1-es játékon is.

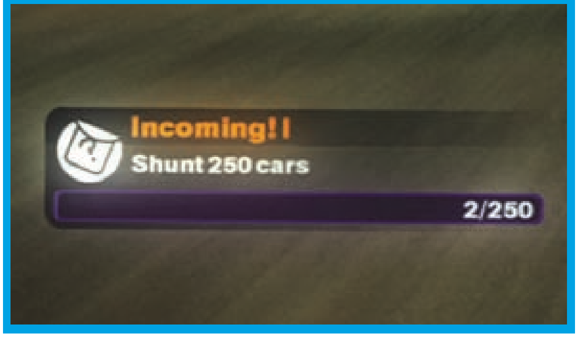
Az egyjátékos kampányban kilenc ellenfelet kell párbajban legyőznünk. Ők azonban csak akkor állnak ki ellenünk, ha teljesítettük követeléseiket. A végső összecsapás során agresszív támadássorozatot indíthatunk, amivel kiüthetjük riválisunkat a ringből, de nyerhetünk úgy is, hogy defenzív taktikát követve elsőként haladunk át a célvonalon. Győzelemkor nemcsak az ellenfél autóját, hanem az általa használt modot is megkapjuk.

BOSS MOD: Minden főnök legyőzése után kapunk egy ilyet. Ezekből a passzív képességekből egyszerre csak egy lehet nálunk, ezeket a versenyek megkezdésekor tudjuk kiválasztani.

PRIMARY LIGHTS (ALAPLÁMPÁK): Ezeket befutó pozíciónktól függően szerezhetjük meg. Az első helyezett 5, a második 4, a harmadik 3 lámpát kap, ennél rosszabb helyezésnél sajnos újra meg kell próbálnunk teljesíteni a futamot.

MIK A STICKEREK?

A főmenü Stickers szekciója informál bennünket arról, hogy hány százalékra teljesítettük a játékot; tulajdonképpen a készítők által létrehozott kihívások ebben a menüpontban vannak felsorolva. A feladatok abszolválásával egyre több kitüntetést szerezhetünk meg, némelyik azonban elég elmebetegre sikeredett. Konzolon ezek a virtuális „levonók" testesítik meg az achievementeket Xbox 360-on, valamint a trófeákat PlayStation 3-on.



FANS (RAJONGÓI PONTOK): A szintlépéshez és erősebb járművek feloldásához szükségesek a fan-pontok, melyeket a versenyek alatt nyújtott teljesítményünk függvényében szerezhetünk meg. Az állapotjelző hatodik lámpa a Fan Target, ami akkor vált aranyszínűre, ha az adott pályán elértük a megkövetelt szintet. Az ellenfelek kiütése, a stílusos vezetés (driftelés, előzés) és támadások kivédése is mind szerepet játszik a pontok összegyűjtésénél. Legjobb tudásunkat beleadva egy láncreakció kiváltásával akár 5x-ös Fan-szorzót is felépíthetünk.

FAN DEMANDS: Versenyek során a pályán villogó sárga jelvények jelenhetnek meg, melyek egy kihívást takarnak. Felvételükkor a képernyőre íródik a teljesítendő feladat és az érte kapható maximális fan-érték. Az idő elteltével egyre csökken a bezsebelhető jutalom, ezért ezeket érdemes mihamarabb teljesíteni. Lehet szó egyszerű nitrós előzésről, de a játék vége felé már bonyolultabb dolgokat is követelhet tőlünk a gép. A pályán egyszer már teljesített fan demand eltűnik. Néha érdemes direkt elbukni a teljesítendő feladatot, csak azért, hogy a következő körben is megkapjuk a kihíváshoz tartozó power-upokat.

FAN RUN: Aranyszínű pattogó nyíl jelzi ezt a verseny közbeni eventet. A felvillanó kapukon kell hiba nélkül keresztülhaladni. Ha az utolsó zöld színűn is átértünk a rendelkezésre álló idő alatt, akkor a verseny végén megkapjuk a hetedik arany lámpát (feltéve ha harmadikként vagy előrébb fejezzük be a versenyt).

Az alaplámpák megszerzése a későbbi ellenfelek kihívásához szükséges. Fontosnak tartjuk elmondani, hogy egy adott versenyen nem kell feltétlenül erőltetni a maximális pontszám megszerzését, elsőre inkább próbáljunk meg minél több versenyt teljesíteni, hogy újabb autókat és modokat szerezhessünk. Próbáljunk mindig a stílusunkhoz megfelelő autót és ahhoz passzoló Boss modot választani.

A Blur normál fokozaton elég nehéz, de sokak számára így nyújt megfelelő kihívást. Ha egy versennyel sokadszorra sem boldogulunk, akkor hagyjuk, és ne erőltessük! Aki inkább alkalmi szórakozásra vágyik, amikor a Blurt elindítja, az nyugodtan vegye vissza a főmenüben a nehézségi fokozatot easy-re. Elsőre érdemes ezen a szinten végigvinni a játékot, ugyanis érdemi elismerést csak a hard fokozat teljesítésekor kapunk a megfelelő sticker formájában. Az elsőre lehetetlennek tűnő futamokat a későbbiekben unlockolt autókkal gyerekjáték lesz megnyerni.

A játékban összesen 15 pálya található, melyek többségénél eltérő útburkolattal találkozhatunk. A városi futamok aszfaltcsíkjain értelemszerűen a gyorsaság számít (itt a Race és Smooth típusú autók lehetnek a nyerők), egyéb útfelületen a Rat és Off-Road járművek viselkednek a legjobban. Fontos a pályák kiismerése, ugyanis sokszor több alternatív útvonalat is találhatunk, ahol eltérő lehet a felület, így többféle járgánnyal tudunk jó helyezést elérni, attól függően, hogy mikor melyik szakaszon haladunk.

Javasoljuk folyamatosan ellenőrizni a játék állását a főmenü stickers pontjában. Itt láthatjuk, hogy mely feladatok teljesítéséért jár jutalom. Mindig próbáljuk a legjobb pozíciót megfogni, de akkor se keseredjünk el, ha ez elsőre nem sikerül, ugyanis bármikor újrapróbálkozhatunk anélkül, hogy a már megszerzett lámpákat kockára tennénk. Lassan, de biztosan kivillanthatjuk a létező összes (450) lámpát.

A versenyek könnyebb fokozaton való teljesítése után elkezdhetünk dolgozni a Fan Run-os és Fan Targets-es állapotjelzők aranyra változtatásán. Amennyiben ez sikerült, akkor kezdjük el a játékot hard módban, ahol csupán az összes alaplámpa megszerzése kötelező, így csak arra kell koncentrálnunk, hogy elsőként haladjunk át a célvonalon. Igazi aszfaltbetyárok időspórolás végett egyből a legnehezebb fokozaton is nekivághatnak, de ez még nekik sem ajánlott.

KŐKEMÉNY STICKEREK

Ezekkel tényleg csak akkor foglalkozz, ha ki szeretnéd maxolni a játékot! Teljesítésükhöz erősen ajánlott az easy fokozat.

HE'S A WRECKING MACHINE
Az utolsó része a legkeményebb. Úgy kell Destruction eventet nyerni, hogy az összes kilőtt szög célba találjon. Garantált a 100+ próbálkozás és a bimbódzó idegbaj.

CHECK YOURSELF
A harmadik rész durva. Checkpoint Eventben kell első helyen végezni stopperóra használata nélkül.

HARUNA MATATA
A híres, kanyarban gazdag M. Haruna pálya Checkpoint eventjén kell nyerni úgy, hogy autónkkal egyszer sem ütközünk a falnak. Ha már volt agyvérzésed, akkor ne erőltesd!

SPEED DEMON
Adott versenykategóriában kell nitró nélkül elérni adott sebességet. Sokáig kell kísérletezni, míg rájövünk, melyik autó és melyik pályaszakasz alkalmas a feladat teljesítésére. Kezdjünk új versenyt, hagyjuk, hogy a mezőny jól elhúzzon, ezáltal senkitől nem zavartatva gyorsulhatunk maximális sebességre.

SOMEBODY STOP ME!
Összes lámpa teljesítése hard fokozaton. Itt elég csak az alap 5 lámpát elérni azzal, hogy az első helyen végzünk. Időigényes és idegtépő. Kitartás!

CHALLENGER
Multiplayer sticker. Nagyon sok apró feladatot foglal magában. Időigényes.

ALL ROUNDER
Multiplayer sticker. A második követelés nehéz, a feladat egy Hardcore verseny megnyerése (power-up nélküli, tiszta verseny).

LIVING LEGEND?
Multiplayer sticker. Összes online verseny megnyitása, összes challenge pack megnyitása, összes autós mod megnyitása, level 50 elérése. No comment.

MOTOR MASH KING
Multiplayer sticker. Motor Mash eventben (online Destruction event) kell jeleskednünk. Ha nem fekszik számunkra a játékmód, akkor gondok lehetnek.

MULTIPLAYER

A Blurben a Multiplayer számos elemben eltér a Single kampánytól, így ezen a fronton is érdemes átvenni néhány – a hosszú távú eredményességhez nélkülözhetetlen – „alapfogalmat".

MOD SHOP:
A többjátékos üzemmódban az egyjátékos kampánytól eltérően lehetőségünk van személyre szabni a járgányunkat. A megszerezhető modok erősíthetik az általunk kilőtt power-upokat, vagy éppen virtuális páncélként védelmezhetnek bennünket az ellenfeleink támadásaitól. A Fan pontok szorgos farmolásával folyamatosan új modifikációkat nyithatunk meg, melyekből egyszerre hármat pakolhatunk az autónkba. Remek ötletnek tartjuk a Mod Shop alkalmazását, hiszen játékstílusunknak megfelelő profilokat hozhatunk létre.

A többjátékos üzemmód kezdetén szinte mindenki aggresszív módban kezdi meg pályafutását, és vérző hüvelykujjal küldi ki a shuntokat és a villámokat az előtte haladó gépjárművekre. Hat-hét neten eltöltött óra után azonban a védekező magatartás bizonyul eredményesebbnek, így érdemesebb az effajta verenyzésre berendezkedni. A Titanium Armor, Shielding Efficiency és ECM kombó rendkívül hatékony az online versenyeken; az első mod miatt csak fele sebzést kapunk, a másodiktól hosszabb ideig véd bennünket a pajzsunk, míg a harmadik segít a hőkövető Shuntok elől kitérni. Természetesen nincs legjobb párosítás, mindenkinek saját harcmodorához kell összeraknia a megfelelő kombinációt. Aggresszívebb játékosoknak ajánlatos kipróbálni az Iron Fist, Splash Damage és ECM kombinációt.

CHALLANGES:
Az online szintlépéskor aktiválódnak a teljesítésre váró kihívások. A feladatok elvégzésekor Fan pontokat kapunk, melyek segítenek a gyorsabb fejlődésben. Érdemes gyakran ránézni a menüre, hogy megtudjuk, mik azok az események, melyeket még nem abszolváltunk, és érdemes játékstílusunkat a teljesítendő feladatok függvényében megváltoztatni. A Daily Challange-ek naponta törlődnek, így ne lepődjünk meg azon, ha minden reggel lenullázva találjuk az állapotjelzőt.

CAR UPGRADES:
A játék folyamtosan nyomon követi multiplayeres tevékenységünket, és jegyzi, hogy milyen gyakran használtunk egy adott járművet. A Car Challenges menüpontban láthatjuk a legkedveltebb autóink listáját. A versenyek befejezésekor bónuszokat adhatunk az adott járműnek, először Fan Bonus, második körben extra életerő, végül pedig végsebességet növelő fejlesztőcsomag nyerhető meg. Ahhoz, hogy egyedi metál- és szivárványos festést kapjunk, ahhoz online versenyeket kell nyernünk; minden autóval 10-et, ha az összes létező árnyalatot magunkénak akarjuk tudni.

LEGEND MODE:
Az 50-es szint elérésekor léphetünk be a Legend Mode-ba. Amennyiben úgy döntünk, hogy aktiváljuk ezt a módozatot, akkor minden challenge nullázódik, és rangunk is 1-re esik vissza, cserébe egy kimaxolt autót kapunk, mellyel megkezdhetjük profi pályafutásunkat, és nekiállhatunk a maradék 9 Legend Car megszerzésének. Fontos tudnivaló, hogy akitválásakor a challenge állások elvesznek, de a megszerzett stickerek nem.

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	MAXIMUM
AQUA electromax GURU TREND	32 FPS	29 FPS	21 FPS
Memória: 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 500 GB WD Caviar Blue **CPU:** AMD Athlon II X2 240 **VGA:** ASUS Radeon EAH5570 1GB DDR3 **Alaplap:** ASUS M4A78L-M LE **Tápegység:** Chieftec-ARENA 400W ATX	1600×1200-as felbontás, a Graphics Quality legalsó fokozaton, anti aliasing kikapcsolva. A játék tökéletesen fut, és a látvány még így is abszolút korrekt.	1600×1200-as felbontás, a Graphics Quality középső fokozaton, anti aliasing kikapcsolva. A játék alig lassult, a látvány javul, az élvezhetőség még mindig a csúcson.	1600×1200-as felbontás, a Graphics Quality a legmagasabb fokozaton, anti aliasing 8x. A játék a nagyobb akcióknál kicsit megreccsen, de még mindig bőven játszható.
AQUA electromax GURU MAX	64 FPS	59 FPS	44 FPS
Memória: 4 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 1 TB WD Caviar Green 10EARS **CPU:** Intel Core i3 2.93GHz **VGA:** ASUS Radeon EAH5770 CuCore/2DI/1GD5 **Alaplap:** ASUS P7P55D **Tápegység:** Gigabyte Superb 460W	1280×1024-es felbontás, a Graphics Quality legalsó fokozaton, anti aliasing kikapcsolva. A játék nemhogy nem csúnya, de ráadásul villámgyors is.	1280×1024-es felbontás, a Graphics Quality középső fokozaton, anti aliasing kikapcsolva. A játék kicsit szebb, de szemernyivel sem lassabb.	1280×1024-es felbontás, a Graphics Quality a legmagasabb fokozaton, anti aliasing 8x. Nincs az a tűéles tömegjelenet, ami kifogna a konfiguráción.

A VADNYUGAT VÉGE
RED DEAD REDEMPTION

[ÍRTA **TERRA**] **A Rockstar a modern gengszterkedés után áttette székhelyét a poros, bölénylakta délvidékre. Keselyűk, szájharmonika, no meg lövöldözés Mexikóban. Az, Carramba!**

ADATOK

KIADÓ
Rockstar

FEJLESZTŐ
Rockstar San Diego

MŰFAJ
akció

MULTI
16 fő

INFO

Már a Rockstar San Diegónak (korábban Angel Studios) köszönhettük az RDR előzményének számító Red Dead Revolvert is (2004 – PS2, Xbox), de ez a csapat készítette a méltán népszerű Midnight Club című utcai autóversenyes sorozatot is.

Stetson-kalap, indiánok, piszkos falvak, naplementébe lovaglás, Morricone-muzsika, békepipa. Mindebből közel sem szerepel minden a Red Dead Redemptionben, ám a játék legnagyobb erénye, hogy ennek ellenére is sikerül elrepítenie minket a vadnyugat időszakába – szinte minden pillanata western-hangulatot áraszt.

EGY KOR VÉGE, EGY MÁSIK HAJNALA

Western indiánok nélkül?! Egyeseknek talán elképzelhetetlennek tűnik ez, pedig a Red Dead Redemption pontosan ezt nyújtja. Merthogy most nem a regények, filmek időszakába csöppenünk bele, hanem jóval azok után lépünk az elvadult nyugat (vagy inkább dél) poros földjére. 1911-et írunk, amikor bölényből még van mutatóba a vadonban is, de indiánt már csak rezervátumban látni; amikor néha még történik főutcán lezavart pisztolypárbaj, de a legtöbb tipikus bandita már rács mögött rohad; amikor az egyszeri földműves élete még harc az elemekkel, rablókkal és betegségekkel, de a tehetősebbek háza előtt már autó parkol. Ez a remény, az átalakulás, a civilizálódás korszaka. A legtöbb ember számára egy sokkal jobb, biztonságosabb idő küszöbe. Ilyen John Marston is. John árvaként nőtt fel, egy banda fogadta be, így sokáig csak ezt az életet ismerte. Aztán amikor a bandája, a szinte testvéreként szeretett emberek elárulják, úgy döntött, szakít ezzel az élettel. Kiköltözik egy farmra Blackwater egyre nagyobb városa mellé, feleségül veszi Abigailt, és boldogan él, amíg… Amíg meg nem látogatja pár kormányügynök, akik családja életével zsarolva ráveszik arra, hogy térjen vissza régi életébe, kapja el egykori barátait. Ezzel a cseppet sem vidám felütéssel kezdődik a játék, és bizony jó ideig nem is válik vidámabbá. A fejlesztők ugyanis nem kendőzték el a vadnyugat tényleges vadságát, azt a sok veszélyt, azt az általános civilizálatlanságot, ami akkor még természetes volt, ma viszont sokszor sokkolónak tűnik. Persze a Rockstar sosem zárkózott el a véres jelenetektől, a durva karakterektől, de itt mindez sokkal hihetőbb, sokkal természetesebb, mint a GTA sorozatban bármikor.

> **ONLINE VADNYUGAT**
>
> **A legjobb ötlet az RDR multiplayer szekciójában? Rögtön az első pillanat, amint becsatlakozol egy meccsbe: a résztvevők laza kört formálnak, és amint a visszaszámláló nullához ér, egy sokszereplős, kaotikus pisztolypárbaj kezdődik. A szerencsés életbenmaradott előnyös helyre rohanhat, fegyvereket gyűjthet, a többiek pedig apró hátrányból és jelentős pszichológiai motivációtól hajtva iramodnak bosszút állni. A kaotikus jelző igaz mindenre, mi online: legyen szó bandák elleni harcokról, a hatalmas játékterület online bejárásáról, vagy éppen magukról a konkrét meccsekről. A játék mindent tud, amit ma tudnia kell egy játéknak (fejlődés, fegyverek, ruhák és hátasok – a szamártól a bölényig! – megnyitása, rengeteg játékmód), de kezdőkkel szemben így sem túl barátságos. Igaz, a vadnyugat is épp ilyen volt…**

A NAGY LÓRABLÁS

Merthogy a GTA megemlítése elkerülhetetlen, ha egy újságíró a Red Dead Redemptionről akar írni. Ugyanakkor mégis felesleges. Merthogy hiába hasonló a két játék felépítése (három hatalmas, szabadon bejárható, de csak a sztoriküldetések végrehajtásával megnyíló vidék), hiába köszön vissza egy-két dolog abból a sorozatból (a radarszerű térkép, a küldetések jelölése, a megvásárol-

A Molotow-koktél sem új keletű találmány, mint ahogy ezt a kép is bizonyítja...

Ki ne álmodott volna arról gyerekként, hogy egyszer részt vesz egy igazi vonatrablásban. A Red Dead Redemptionnel végre ezt is megtehetjük. És sokkal nagyobb móka, mint elsőre gondolnánk...

ható házak működése), az RDR megáll a saját lábán, és egy felejthetetlen kalandot kínál mindenkinek. Ez – hihetetlen hangulata és rabul ejtő tájai, grafikája mellett – leginkább talán változatosságának köszönhető. A sztorit előrébb vivő küldetések között lesz minden, amire csak sok tucatnyi westernfilm megnézése után számíthat az ember: a kordéversenytől egy erőd ostromáig, egy száguldó vonat elfoglalásától a dinamitozásig, a szarvasmarha-tereléstől egy bánya megtisztításáig. Ráadásul ezek a küldetések közel sem jelentik a végét az eseményeknek – elvégre mégiscsak egy Rockstar-játékról beszélünk. Ott vannak a hasonló igényességgel megalkotott (azaz átvezető jelenetekkel színesített, akár három-négy lépcsőből álló) mellékes küldetések. Ott vannak az apró, véletlenszerűen elénk szórt balhék, melyekbe beleavatkozhatunk, vagy rájuk ügyet sem vetve lovagolhatunk tovább (általában bűncselekményekről van szó, a lórablástól az útonálláson át az akasztásokig). Ott vannak azok a kihívások, melyekben a céllövészetben, a gyógynövényszedésben, a kincskeresésben és meg ki tudja miben léphetünk előre. Ott van a teljesen szabad, pénzkeresetre kitűnő lehetőséget nyújtó vadászat, a lovak betörése, a szerencsejátékok egész garmadája, a fél tucat megtisztítható bandaközpont – szinte felsorolni is lehetetlen, hogy mi mindent kínál a játék.

HOSSZÚPUSKA ÉS BŐRHARISNYA

No de mindez a tartalom felesleges lenne, ha maguk az alapok nem lennének kimunkálva – de szerencsére erről szó sincs. Maga a harc a GTA4 továbbfejlesztett rendszerét használja, így aztán általában fedezékből fogunk lövöldözni. Igaz, az életerő rendszere a ma már megszokottnak mondható regenerálódós megoldást alkalmazza, így annyira nem kell óvatoskodnunk. A fegyverek között mindent megtalálunk, amit akkoriban egymás ellen bevetettek az emberek – olyan, talán nem magától értetődő kiegészítőkkel, mint a dobókések vagy a rögzített gépágyúk. Sokáig kell majd keresni, míg a számunkra ideális eszközt megtaláljuk, mert mondjuk a tucatnyi puska között is van mindenféle, az egylövetű bölényölőtől a szinte sorozatlövőnek tűnő, 25-ös tárral szerelt, de értelemszerűen kevesebbet sebző megoldásig. A harc egy másik fontos eleme a Dead Eye, ami gyakorlatilag az időlassítás képességét jelenti. Ennek három szintje van (érdekes módon a második fokozat automatizáltsága miatt könnyebben használható, mint a hármas szint), de kis változásokkal mind ugyanazt tudja: az idő belassul, és mi kényelmesen kijelölhetjük, hogy hová akarunk célozni. Ez nemcsak a sokszor előforduló hatalmas túlerő miatt fontos, de azért is, mert amúgy egy vágtató ló hátáról elég nehéz pontosan célozni. A lövöldözés mellett a legtöbb időt lovaglással fogjuk tölteni; mert ugyan van lehetőség vonatozásra és postakocsin való utazásra (sőt, teleportálni is lehet a tábortűz mellől), de a négylábú jószágok így is állandó társaink lesznek. Érdemes vigyázni rájuk, mert minél többet használjuk ugyanazt a hátast, annál több bónuszt kap sebességére, teherbírására. Ráadásul lovat nemcsak boltban vehetünk vagy az úton lophatunk, de a vadon kószáló ménesekből is lasszózhatunk magunknak egy szimpatikus példányt – csak aztán arra kell vigyázni, hogy a betörés során a nyeregben tudjunk maradni. A Red Dead Redemption igen fontos eleme a hírnevet és jellemet mutató két kijelző. Ezek egymástól függetlenül működnek, így minél ismertebbé válunk, annál többet számít minden cselekedetünk. Természetesen a bűnözői út is nyitva áll előttünk (sőt, a játék mexikói szakaszában elég brutális dolgokat kell megtennünk a sztori mentén is...), de sok előnyét ennek nem találni: pár helyen nem lőnek agyon azonnal a hasonlóan aljas elemek, de magasabb árakkal, ellenséges helyiekkel kell szembesülnünk minden, a törvények mentén élő városkában. A megítélésünkre kihat a ruházkodásunk is: amennyiben szövetségi katonának, valamelyik konkrét banda tagjának vagy épp mexikói lázadónak öltözünk be, ők tárt karokkal fogadnak majd. Sőt, van ruha titkos zsebekkel, ha csalni akarnál pókerben – és akkor sincs nagy gáz, ha lebuksz, mert mind a tömegverekedések, mind a pisztolypárbajok igen élvezetesek!

VÁR A NAPLEMENTE

És ez az egész játékról elmondható. Egy magával ragadó, hol pörgős, hol ráérős tempóban haladó, de mindig lenyűgöző tájakon zajló kaland. Hihetetlen brutalitás, filmbe illő jelenetek, no meg egy ópiumszívó rasszista antropológus – mi más kellene még?! Talán a nagyobb tempóban érkező plusz tartalmak, mert ebből a világból semennyi nem elég!

EGY KIS BOTRÁNY

Nem is Rockstar-játékról beszélnénk, hogyha jóval a megjelenés előtt nem robbant volna ki egy botrány az RDR kapcsán. Ezúttal azonban nem egy megszállott ügyvéd fakadt ki a cég ellen, hanem a San Diego-i csapatnál dolgozó alkalmazottak feleségei írtak nyílt levelet, amiben arról panaszkodtak, hogy a cégnél nem ritka a 12 órás munkanap, és még hétvégén is robotolni kell, hogy a játék időben megjelenhessen. A levélben olyan hangzatos szavak is megjelentek, mint a depresszió és az öngyilkosságra való hajlam. A Rockstar persze cáfolta, hogy „rabszolgaként" dolgoztatná az alkalmazottait, de a hírek hamar elárasztották a sajtót, és minden ismét a Rockstarral lett tele – nem kifejezetten pozitív értelemben. Nem tudni, hogy a hírek igazak voltak-e, de szerencsére a játék minőségén nem érződik az esetleges kegyetlen bánásmód.

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1558

»Gyakorlatilag mindent tud, amit egy western-játéktól elvárunk – márpedig mi bizony igényesek vagyunk, ha erről a korszakról van szó. Gyakorlatilag kihagyhatatlan darab!

PRO
Pont, olyan, ahogy mi elképzeljük a vadnyugatot – brutális, gyönyörű, hangulatos.

KONTRA
A multiplayerbe elég nehéz belejönni; főleg a sok tápos veterán miatt.

»95%«

A HERCEGNŐ NYOMÁBAN
SUPER MARIO GALAXY 2

[ÍRTA MIGUEL] **A játék, ami oly régen királya kategóriájának, hogy már az a fura, hogy még mindig zseniális. Mert most is az.**

Talán nem is létezik ember a Föld nyugati típusú civilizációval fertőzött vidékén, akinek be kellene mutatni Mariót, vagy akár azt, hogy milyen típusú játékról is lesz most szó. A bajszos vízvezeték-szerelő nagyjából 30 éve pattog és szalad a képernyőn, bár az 1981-es Donkey Kongban még Jumpman volt a neve, és ács a szakmája. Egy dolog azonban változatlan: nagyon nem tud vigyázni a nőjére – Peach hercegnőt már annyiszor rabolták el, hogy komoly lázadás lenne a világban, ha egyszer nem így kezdődne az aktuális Mario-epizód. Most mindenesetre mindenki megelégedésére rendben mennek a dolgok: jóformán még rá sem erősítettem a csuklómra a Wii távirányítóját, mikor jött Bowser, és lenyúlta a csajt.

MARIO MOST SEM HAGY MINKET CSERBEN. AZ ÉV JÁTÉKA LEHET

LISTA UTAZÁS ELŐTT

Három évvel ezelőtt, mikor kijött a Galaxy első része, mindenki (köztük mi is) azon lelkendezett, hogy na, itt a vége, ennél jobb egyszerűen már nem is lehet ez az egész, Mario meghódította a 3D-t, új lépcsőfokra lépett, felsőbb szintre emelkedett, satöbbi. Annyiban módosítanék az akkor megfogalmazottakon, hogy bár igazunk volt, azért van még hova fejlődni, akár csak az adott kereteken belül is. Lássuk szép sorban. A Wii legfőbb ellenzői szerint eleve nincs értelme szép játékról beszélni a platform esetében, így őket nem is győzködném sokáig, inkább azokhoz szólok, akik látnak is, nemcsak néznek – a Galaxy folytatása kifejezetten szép, és nem csak Wii-s mércével. Mindenféle irónia vagy szarkazmus nélkül merem felsorolni az éles textúrák/életteli, vidám, vicces, zseniális figurák és művészi munkák/reccenésmentes 60 FPS csatárhármast, mert az MGS2 olyan jól fest, hogy az ember még azt is elfelejti, hogy a manapság már szitokszónak is gyenge 480p-ben játszik. Persze kit érdekel a grafika, aki tudja, miért érdemes bajuszos vízvezetékszerelővé változni, az már a játék elején látott 2D-s jeleneteket is értékeli (meg úgy általában mindent).

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**

FEJLESZTŐ **Nintendo**

MŰFAJ **platform**

MULTI **2 fős co-op**

INFO

A tulajdonképpen tökéletes első rész után a Nintento arra vállalkozott, hogy újításokkal és ötletekkel teli folytatást készít a lassan 30 éve futó sorozatnak.

FOLYTATÁS?

Az a furcsa, hogy bár sorszám alapján az SMG2 az előző rész leszármazottja, igazából nem erről van szó. Bár a formai követelményeknek megfelel a játék, vagyis a hasonló felépítés, az ismerős szereplők és a visszatérő motívumok is megvannak, inkább azt mondanám, hogy a Galaxy 2 minden, amiről a Super Mario valaha is szólt, minden ötlet és lehetőség, amit a Nintendo kreatívjai valaha is kitaláltak, minden, amit ebből a játékból pillanatnyilag érdemes kihozni – és nem mellesleg mindez a szinte tökéletes Super Mario Galaxy megteremtette körítésben érkezik. Ahogy megyünk előre a játékban, úgy jönnek szembe egyre-másra a zsenialitásban egyre alaposabban meghentergetett ötletek. Kezdésnek itt van a Mario űrhajó, ami a játék történetének legjobb „térképe". Nem is csak egyszerű központ,

Fent működés közben látható a Mario Spaceship – nahát, olyan, mint Mario feje...

Mario bárhova is megy, fura fogsorú, vicsorító dolgok várnak rá

Még sosem volt ennyire szükség a dupla ugrásra...

ahonnan útra kelhetünk intergalaktikus kalandjainkra, de egy igazi kis vidámpark, ahol még jóval a játék kezdete után is szívesen ugrálunk kikapcsolódásképp. Ha pedig mégis inkább a hercegnőt keresnénk, menjünk az űrhajó kalapjába, ugorjunk a sárga gombra, és válasszunk egyet a hét galaxis egyenként hét világa közül.

ŰRSÉTA

Ha valakinek hirtelen nem lenne ismerős az SMG játékrendszere, az jó ha tudja, hogy a világokban csak egy közös van, a dinamikusan változó gravitáció. Ez persze a második részre sem tűnik el, így megint lesz alkalmunk megfigyelni, milyen is az, mikor valakik szeretetből programozzák a kamerakezelést és a karakterek irányítását. A fő cél most is az, hogy összeszedjük a 120 csillagot (lesz pár meglepetés, de azokon mindenki ámuljon el majd a saját erejéből), viszont készüljön fel mindenki, mert a kreatív pályatervezésnek olyan fokát lehet megfigyelni a játék során, hogy később már csak fanyalogva nézünk majd a jóval szerényebb próbálkozásokra – kis túlzással elmondható, hogy az összes küldetés egyedi és önálló, szinte nincs olyan elem, ami kétszer jelenne meg (nyilván az alapvető formulákat, mint az ellenfelek legyakása, nem sorolom ide). Már eleve omnipotens fejlesztők kellenek ahhoz, hogy egy 30 éves brand ne váljon unalmassá, de az SMG2-ben a készítők valószínűleg sajtolóba tették az agyukat, hogy az utolsó cseppig kijöjjön minden ötlet.

NEM A RUHA TESZI?

Természetesen nincs új Mario-epizód új Mario-hacuka nélkül, és bár elsőre kicsit erőltetettnek tűnik az itt jobbra látható felhő- és sziklaszerkó, a játék során olyan jól beválnak, hogy azt kérdezgetjük majd, miért kellett száztizenöt, uszkve kettőszázhét Super Mario játék ahhoz, hogy végre eszébe jusson valakinek a fenti két lehetőség. Fontos újítás még, hogy bár a hercegnő most sem pattan nyeregbe, az öreg bajuszkirály azért meglovagolhatja majd Yoshit (ahogy tehette ezt már a New Super Mario Bros. Wii-ben is tavaly november környékén): a jutalom, hogy a zöld dinoszaurusz nemcsak lebeg, de fel is zabál nagyjából bárkit és bármit, ami kisebb, mint a Jupiter (néha pedig vissza is tudja köpni őket), ráadásul a megfelelő power upok elfogyasztásával falakon fut, felfúvódva lebeg, fut a víz tetején – isteni, nem? Érdekes ötlet még a rövid ideig tartó fényaura is, egyes világokban ugyanis ez jelenti majd a nem túl biztos talajt a lábunk alatt, így nem árt gyakorolni picit. Persze nem csak ez jut majd, van egy halom a már megszokott fűszerekből, lesz tűz, rugó és méhecske is, itt a teljes farsang, nyugi.

Egy harapás a Blimp Fruitból, és Yoshi belei működésbe lépnek – rövid ideig még az SMG2 fura gravitációja sem hat rá

Mario ezzel a ruhával a meleg büszkeség napján is sikert arathatna, de ami ennél is fontosabb, hogy a felhőből épített platformok működnek

A sziklagömbös zúzás nem újdonság a játékvilágban, de kifejezetten jó adalék Mariónak – csak a kormányzása körülményes kicsit...

A pörögve fúrás látványos és egyben hasznos, Mario minden puha testű bolygón képes áthatolni – nem egy fejtörő épül erre a megoldásra.

MESTERSÉGES GRAVITÁCIÓ

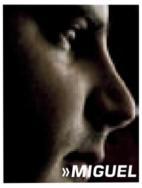
Egészen elképesztő, ahogy a készítők összegyúrják az új ötleteket a régi elemekkel. Sokszor lesz majd olyan, hogy az amúgy 3D-s játék hirtelen visszavált a jól bevált, alap 2D-s Mario-nézőpontra, de a körülöttünk forgó, hozzánk illeszkedő gravitácó nem szűnik majd meg, így fordulhat elő az, hogy ugyanolyan játszi könnyedséggel futunk majd balról jobbra, mint lentről felfelé, és közben azon sem lepődünk meg, hogy mindenféle dolgok esnek ránk oldalról. Az ilyen pályák non plus ultrája Bowser kastélya lesz, ahol a megszokott biztonsági rendszereket, úgymint köpködő lávafolyam meg a tüzes sorompó, a szó legszorosabb értelmében új szempontokból vizsgálhatjuk majd meg. Jut eszembe, aki szerint az első rész nehéz volt, az ugyan kösse fel a gatyát, de azért meg is nyugodhat picit: bár az SMG2 sem nélkülözi majd a „mégis ki volt az az ökör, aki ezt kitalálta” pillanatokat, azért összességében mégis picit könnyebb lett a játék (ahol meg mégsem könnyű, ott megéri küzdeni, mert mindig valami kivételesen jópofa vár ránk a tengernyi szívás mögött).

A történet általában nem képezi egy-egy Mario-rész középpontját, de ez nem jelenti azt, hogy nélkülöznünk kellene a jól megkoreografált bossharcokat vagy pályarészeket – tudták ezt az SMG2 fejlesztői is, így röviden összefoglalva ezúttal a sorozat legjobb, legemlékezetesebb pályáit kapjuk meg időről időre (talán mindent elmond az, hogy a második találkozásunk Bowserrel jobb, mint az első rész utolsó pályája). Ahogy a játék egyéb részleteiben, itt is érezhető, hogy a készítők beleadtak apait-anyait, mégsem lett hónaljszagú meeting-mellékíze az egésznek, sőt. A Super Mario Galaxy 2 a valaha készült legjobb játékok egyike.

GRAFIKA»	»99%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»99%

www.pcguru.hu/1690

»Most először sajnálom, hogy nem adunk soha 100 százalékot – persze mindegy is, mert számokkal le nem írható élményt hagy ki az, aki „nem szereti Mariót”.



»MIGUEL

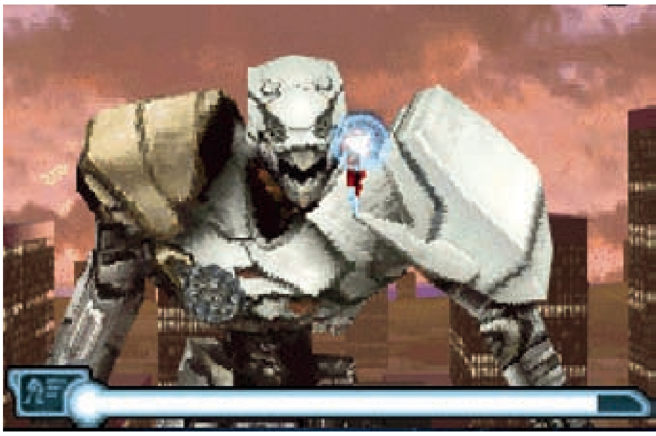
PRO
Formabontó pályák, amiket szeretettel teli műgonddal és féltő zsenialitással kreáltak a készítők.

KONTRA
Mint egy utazás Bora-borára – kicsit lehangoló utána visszatérni a hétköznapokba.

»99%«

Iron Man 2

[ÍRTA MIGUEL] **Mint a mozis sikereket általában, az Iron Man 2-t sem menti meg semmi a játékká válástól.**



ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
SEGA San Francisco

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

INFO

Az Iron Man mozi második részéhez lazán csatlakozó történetben mind a főszereplővel, mind War Machine-nal játszhatunk, de persze semmi komolyra nem kell számítani: lőj mindenre, ami mozog, nagyjából így foglalható össze az IM 2 DS-es változata..

Az előző lapszámban alaposan lehordott PC-s változat után sajnos a DS-változattal sem bánhatunk kesztyűs kézzel, bár az igazat megvallva ez utóbbi sokkal jobban sikerült (persze ezt az alacsony lécet nem volt nehéz megugrani). A szikrázó 3D-s megjelenítés helyett se nem szép, se nem csúnya 2D-s grafikát használ a játék (a hátteret biztosító elemek természetesen bírnak plusz egy dimenzióval, de az mindegy), és ilyen körülmények közé szorítva kell majd a PC-s portban is látott verekedős-lövöldözős köröket abszolválnunk. A két játszható karakter természetesen most is a címszereplő Vasember, illetve haverja, War Machine. A két szereplő két különböző játékmódot hoz: Vasember a hajtóműveiből kibocsátott energiahullámokkal, illetve méretes pofonokkal és rúgásokkal operál, War Machine ezzel szemben inkább a forgócsöves géppuskák és vállról indítható rakéták híve. Ennek megfelelően természetesen az irányítás is más, Starknál a D-paddel játszunk majd elsősorban, War Machine-t pedig az érintésérzékeny felület kopogtatásával tudjuk támadásra bírni. Sajnos egyikük sem úszta meg baki nélkül: a főszereplő fegyvergyárost impotens támadásokkal sújtották (így akár a leggyengébb ellenfél is könnyen két vállra fektetheti), afro-amerikai haverja pedig olyan lomha, hogy a falat kaparjuk néha dühünkben. A főhadiszálláson amúgy van lehetőség fejleszteni a képességeinket, illetve gyakorolni a már meglévő támadásokat, de ezt nem javaslom, mert így csak azt a pillanatot hozzuk közelebb, amikor megunjuk a meglehetősen repetitív játékot. Az Iron Man 2 DS-es portja amúgy nem rossz játék, de nem is kiemelkedően jó – ha valaki olcsón hozzájut, azért ne hagyja ki.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»65%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

PRO A két karakter két különböző irányítást és stílust takar, és egy halom fejlesztés is elérhető.

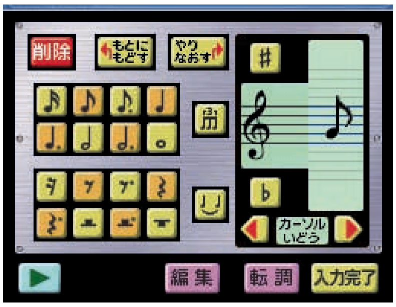
KONTRA A játék meglehetősen önismétlő, és erre rátesz egy lapáttal a tény, hogy az irányítás nem hibamentes.

»70%«

Jam with the Band

[ÍRTA MIGUEL] **Ha szereted a ritmusjátékokat, de már unod a Guitar Hero On Tour minden számát, itt a lehetőség, hogy végre frissítsd a repertoárt.**

Japánhoz képest kétéves csúszással (no meg a nyugati ízléshez igazított néven) jelent meg a Jam with the Band, ami a szépen lassan lendületüket vesztő ritmusjátékok farvizén próbál szerencsét. A játék lényege tehát most is az, hogy a képernyőn megjelenő gombokat pontosan kövessük az ujjainkkal, és ha mindent jól csinálunk, szól a zene. Bár a választható dalok stílusa igen széles spektrumot ölel fel (a We are the Championstól kezdve van itt minden, Lady Marmalade, New York, New York, az Every breath you take Stingtől, a Smoke on the Water a Deep Purple-től, de bekerült a Super Mario Bros. és a Zelda egy-egy örökbecsűje is), sajnos a minőségük már nem képviseli ezt a színvonalat – a MIDI-s prüntyögés egy ilyen játéknál több mint kiábrándító. Az alapban kapott 50 dal mellé még ötvenet le is tölthetünk, azonban érdemes jól meggondolni, hogy mit választunk, ugyanis törlésre nincs lehetőség. Az igazat megvallva, bár képzett ritmusjátékosnak vallom magam, a JwtB-ben még a közepes fokozat is kemény kihívást jelentett, egyszerűen túl közel vannak egymáshoz a gombok, ráadásul olyan sok mindenre kell egyszerre figyelni, hogy az ember már egy átlagos szintiszólóba is belekavarodik. Érdekes lehetőség a játékban a karaoke (naná, hogy nem maradhat ki egy japán játékból), és még azt sem vetem a készítők szemére, hogy a program többszöri nekifutásra sem talált az énekhangomnak megfelelő stílust. Ha nagyon elszántak vagyunk, a dalszerzésnek is nekiállhatunk, a művünket pedig feltölthetjük a netre, de az átlagos zeneszerzői képességekkel megáldottaknak ez igazából inkább csak ökörködés lesz a rengeteg hangszerrel.



ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Nintendo SDD

MŰFAJ
ritmusjáték

MULTI
1-8

INFO

A Japánban 2008-ban megjelent Daigasso! Band Brothers nyugati változata, majd' 60 játszható hangszerrel és változatos dallistával, karaoke-lehetőséggel és dalszerkesztővel felpumpálva.

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

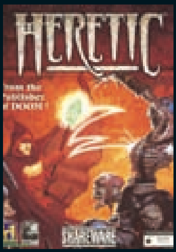
PRO Rengeteg zeneszám és hangszer, alaposan kidolgozott zeneszerzői modullal, és a letölthető tartalom sem rossz.

KONTRA A grafikai stílus és a hangminőség sokaknál kiveri majd a biztosítékot...

»74%«

A HOLLÓ RÖPTE

[ÍRTA STÖKI] **A Singularity nem rengette meg az FPS-ek világát, viszont azt sem lehet rá mondani, hogy rossz játék lenne. Olyan igazi, tisztes iparosmunka, böcsülettel elkészített klón – ami nem meglepő a fejlesztő Raven Software-től, lassan két évtizede ilyen játékokat csinálnak. És bár ritka, hogy egy klón emlékezetes lesz, nekik sikerült a Heretickel és a Hexennel beírni a nevüket a játéktörténelembe.**

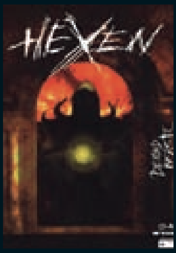


ADATOK.

KIADÓ
id Software

KIADÁS ÉVE
1994

PLATFORM
DOS, Macintosh



ADATOK.

KIADÓ
id Software

KIADÁS ÉVE
1995

PLATFORM
DOS, Macintosh, Nintendo 64, PlayStation, SEGA Saturn, Windows

A céget éppen húsz éve, 1990-ben alapította egy testvérpár, Brian és Steve Raffel, és rögtön egy sikerműfaj klónjával debütáltak: 1992-ben kiadták a Black Cryptet, ami az akkoriban nagyon népszerű „dungeon crawler" szerepjátékok (Eye of the Beholder és társai) táborát gyarapította. Nem volt rossz kezdés, és ez a tapasztaltabb fejlesztőcsapatoknak is feltűnt – például az id Software-nek, amivel a Raven Software innentől kezdve jó kapcsolatot ápolt. A következő játékukhoz, a Shadowcasterhez maga John Carmack írta át a Wolfenstein 3D motorját – a játék egyébként nem FPS volt, hanem szerepjáték, de a motorral sikerült kicsit újraértelmezni a dungeon crawlereket. A nagy kiugrás azonban ezután jött: a Raven egyszerre két projekten kezdett dolgozni, és mindkettő a közben megjelent Doom motorjára épült. Az egyik a CyClones volt, ami talán azért nem volt sikeres, mert olyasféle cyber-fantasy környezettel próbálkozott, mint a Doom, a másik pedig 1994-ben a Heretic.

ÜDV A KLÓNGYÁRBAN!

És a Heretic betalált. Emlékszem, amikor Krisz haverommal 19 évesen néztük a Doomot leesett állal, az első öt percben megegyeztünk abban, hogy szuper a játék, de mekkora királyság lenne ugyanez valamilyen high fantasy környezetben, mágusokkal, harcosokkal. És a Heretic ezt adta meg. Nem nyújtott semmi többet a Doomnál, csak átrajzolt háttereket, átrajzolt szörnyeket és átrajzolt fegyvereket. Szégyenletesen emlékeztetett a nagy elődre, nem is kapott túl jó kritikákat, de a játékosok zabálták a hangulata miatt. Annyira, hogy még 1994-ben kijött egy küldetéslemez is hozzá, egy évvel később pedig folytatása, a Hexen (majd 1996-ban ahhoz is egy küldetéslemez). A Hexen is Doom-alapú volt, de azt azért hozzá kell tenni, hogy az id mindegyik klónnál kicsit fejlesztett az eredeti Doom motoron. És a Hexen megismételte a Heretic bravúrját: több százezer példányban kelt el, ami elég jó eredmény volt ahhoz képest, hogy még egy évig sem készült a játék. És mi jöhetett a Hexen után? Természetesen a Hexen II, 1997-ben, ami már a Quake motorját használta (utána pedig a menetrendszerű küldetéslemez).

ÚT A QUAKE 4-IG

Lehet, hogy a Heretic és Hexen I-II nem a játékipar csúcsa, de a Raven olyan hangulatot nyújtott velük, ami egészen más volt, mint a Doom és a Quake atmoszférája. Az id pedig támogatta ezt, így ahhoz képest, hogy ezek klónok voltak, nagyon színvonalasra sikerültek. A Raven egyébként később is a „motorlicenc + saját környezet" receptet követte, tíz éve például a remek Soldier of Fortune-nel jöttek ki (Quake II motorral, realista környezetben), 2002-ben a Jedi Outcasttal (Quake III motor, SW milió), 2005-ben pedig az id-vel együtt fejlesztették a Quake 4-et, átmenetileg túllépve a klóngyártáson, és végképp igazolva, hogy meghatározó játékosok ők az FPS-piacon.

MI MOZOG AZ E3-ON?

[ÍRTA **STÖKI**] **Az idei E3-on a játékoknál picit érdekesebbek voltak a hardverek: a Nintendo 3D kijelzős kézi konzolt mutatott be, a Sony egy mozgásérzékelős kontrollert, a Microsoft pedig kontroller nélküli játékrendszerét, a Kinectet. Most, hogy a show után már lenyugodtak a kedélyek, érdemes elspekulálni azon, hogy vajon milyen eséllyel indulnak az új mozgásérzékelős kütyük a piacon.**

Kezdjük azzal, hogy a mozgásérzékelés, illetve a mozgás követése az elektronikus játékokban korántsem új keletű. A mozgásérzékelős kontroller története ugyanis még a konzolok megjelenésénél is korábbra nyúlik vissza – nagyjából az 1930-as évekre, amikor megjelentek a vurstlikban az első vákuumcsöves céllövöldék, amiben egy fényt kibocsátó puskával lehetett lelőni a célpontokat. Ez a „fénypuska" modell aztán később a videojáték-iparban is hamar megjelent, az első játékkonzol alkotója, Ralph Baer például már 1968-ban bemutatott egy ilyen rendszert Shooting Gallery néven, de a NES-hez is jött ki fénypisztoly 1985-ben, a Zapper. Az univerzális mozgásérzékelős kontroller gondolata is legalább három évtizedes: a DataSoft 1981-ben adta ki az első Atari és Commodore gépekhez szánt Le Stick kontrollert, aminek a lelke egy higannyal töltött kis kamra volt, és ahogy a játékos mozgatta a kütyüt, az a higany folyásának változása alapján követte a mozgást. A piac akkor még nem volt érett erre, és a játékok sem támogatták, ezért a Le Stick hamar eltűnt a süllyesztőben. De a Nintendónak is megvoltak a kezdeti próbálkozásai: a nyolcvanas évek végén két gyalázatosan leszerepelt kontroller, a kesztyű alakú Power Glove és a laptopra emlékeztető, infravörös szenzorokkal telepakolt U-Force bukott nagyot. A Wii nuncsakuja tehát nem igazán volt forradalmi kontroller, mert valamilyen szinten minden elemére találunk példát a múltban. Viszont a Wii már akkor jött ki, amikor a piac készen állt, amikor már megvolt alkalmi játékosokból a kritikus tömeg – és a Nintendo nagyon ügyesen szólította meg ezt a tömeget.

INFO

Az idei E3 nem a hihetetlenül izgalmas játékbejelentésekről szólt, a kiadók, főleg a három vezető konzolgyártó számára sokkal fontosabb volt, hogy azokat az új fejlesztéseket hangsúlyozza, amelyek iránymutatóak lehetnek majd az elkövetkezendő években. De vajon tényleg akkora forradalom az MS-féle Kinect, a Sony-féle Move, vagy a Nintendo 3D-s kézi konzolja...?

MEKKORA A KAZUÁRFARM?

Mert mozgásérzékelős játékokkal elsősorban az alkalmi játékosok játszanak, ezt a konzolonként eladott játékok száma is mutatja a Wii-nél. A hardcore gamerek pontos irányítást akarnak. Finom érzékenységű analóg joysticket és jól használható gombokat. Egy jó egeret és billentyűzetet megszokott hotkey-kkel. Nem pedig olyan kütyüt, ami – egyelőre – kicsit pontatlanul követi az emberi mozgást. Az emberi lustaságról nem is beszélve: sokaknak az a mennyország, ha a kanapén hanyatt fekve menthetnek meg egész univerzumokat, miközben csak ujj- és legfeljebb csuklómozgásokat végeznek – nem akarnak ugrabugrálni a tévé előtt. A hardcore játékok többnyire pontosságot és koncentrációt igényelnek a játékostól. A mozgásérzékelős játékok általában egyiket sem, azok esetében az önfeledt szórakozás a cél minden más felett.

Viszont a Wii már négy éve megjelent, és óriási siker lett – a négy év alatt több mint hetvenmilliót adtak el belőle (majdnem annyit, mint Xbox 360-ból és PlayStation 3-ból összesen). Ami azt jelenti, hogy aki akart, már jobbára vett ilyen konzolt az elmúlt években, akár alkalmi játékos az illető, akár nem. Mit remélhet akkor egy ilyen, valószínűleg eléggé telített piacon a Sony Move-ja és a Microsoft Kinectje?

RISZÁLOM ÍGY IS, ÚGY IS

Nos, a Move érzésem szerint nem sokat (és figyelem, innentől csak spekulálok, nem piacelemzéseket vagy szakértői véleményeket idézek – azok ugyanis eléggé ellentmondanak egymásnak). A Sony különösebb eredetiség nélkül csinált egy saját mozgásérzékelős kontrollert, ami nem sokban különbözik a Wii kontrollerétől. A Move két dologban múlja felül a Wii-mote-ot: picit pontosabb nála, illetve sokkal szebb grafikájú játékokat lehet irányítani vele. Ez két olyan dolog, amire általában az alkalmi játékosok magasan tojnak – a Wii sem a grafikájával és a precizitásával hódított. A hardcore réteg pedig gyanítom, inkább marad majd a jól megszokott kontrollernél, bármilyen pontos is a Move. (Egyébként az E3-on volt alkalmam kipróbálni, és még ez a technológia is kicsit pontatlan.)

A Kinectnél (leánykori nevén Project Natal) már jobb érveket látok a piacszerzésre, mert a kütyü technikailag forradalmi, amennyiben nem kell kontrollert használni, és nem egy műanyagdarab, hanem maga a játékos mozgását követi. És erre épülhetnek olyan játékok, amik más rendszerre nem, például remek „a főhős te vagy" kalandjátékok. Ezeket a játékokat azonban egyelőre nem nagyon láttam az E3-on, többnyire Wii-s sikerjátékok klónjait lehetett kipróbálni. Azért akadt üdítő kivétel, például a Dance Central, ami a táncolós ritmusjátékokat emeli új szintre: már nem egy érintkezős matracon kell ugrálni, mint a Dance Dance Revolutionben, hanem nyugodtan lehet mozogni a térben, és a Kinect követi minden ízületünk rezdülését. Ha sikerül még több műfajban kihasználni a Kinect technikai előnyét, a kütyüt érdemes lehet megvenni az alkalmi játékosoknak. De a kérdés még ekkor is az, hogy megveszik-e. Mert hiába minden technikai érv, végül mindig a pénztárca dönt – és ennek fényében már lehet, hogy nem áll olyan jól a Kinect szénája. Ha valakinél van már otthon egy Wii, és azzal is csak alkalmanként játszik, vajon költ-e még egy Xbox-Kinect kombóra, ami cirka 300-350 dollárba fog fájni? Tényleg létezik annyi kazuár, aki sikerre viszi majd ezt a – valószínűleg nagyon drága fejlesztési költségű – konzolkiegészítőt? Szerintem ez volt az idei E3 legfontosabb kérdése. Bő fél év múlva végre okosabbak leszünk – én bízom benne, hogy nem fog a U-Force és a Le Stick mellé kerülni az elfuserált próbálkozások közé. Annál sokkal többet érdemel.

A Sony ismét feltalálta a Wii-t, csak feketében...

A Sony és a Nintendo egyre komolyabban veszi a 3D élményt is, az idei E3-on már kézzel fogható technikák kerültek bemutatásra. Vajon tényleg karnyújtásnyira van a térélmény a játékokban...?

A Kinect azt hozza el nekünk, amit Steven Spielberg és Tom Cruise már évekkel ezelőtt bemutatott nekünk a Különvéleményben. Irányítás lényegében kontroller nélkül, csakis a mozdulataink által. A megvalósítás igen impresszív, de vajon a játékok képesek lesznek-e kihasználni ezt a merőben új lehetőséget?

KAPCSOLD A 3. DIMENZIÓT!

A mozgásérzékelő kütyük mellett a 3D volt az E3 hívószava, legalábbis a két nagy japánnál, a Sonynál és a Nintendónál. A Sony nagyon ráfeküdt arra, hogy natív 3D játékokat gyárt – vagyis nem utólag 3D-sített, hanem eleve 3D lejátszásra készített játékokat. Ezek többsége 2011-ben érkezik, a legnagyobb húzónév eddig a Killzone 3. Ja, és 2011-ben minden PS3 alkalmas lesz 3D lejátszásra, ehhez csak egy firmware-frissítés szükséges. A kérdés viszont ugyanaz, ami a 3D tévézésnél is: vajon mekkora piaca lesz a szemüveges otthoni 3D-zésnek? A Nintendónál ez nem volt kérdés, mert náluk a 3DS kézi konzol volt a sláger, ami szemüveg nélküli 3D élményt tesz lehetővé. A kütyü megdöbbentő, tényleg 3D képet ad, ha megfelelően tartjuk, és nagyon jó játékfelhozatal lesz rá Metal Gear Solid játéktól Kid Icaruson át Mario Kartig. Viszont nekem nem volt jó negyed óránál tovább játszanom vele, elfáradt tőle a szemem, és ahogy láttam a neten, mások is ilyesmire, sőt, fejfájásra panaszkodtak. Kíváncsi vagyok, mennyire tömegméretű ez a jelenség, és hogy belezavar-e majd a 3DS bizonyára nagyon szépen induló diadalmenetébe.

A Kinect megmozgat, ez tuti, de vajon jó lesz ez nekünk...?

Egy apró ketyere, amely forradalmasíthatja a játékvilágot. Vagy nem...

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

MADAGASCAR 2

Szia!
A fent említett játékkal lenne gondom, ott járok, ahol Moto Moto-val kell lenyűgözni Glóriát (amikor ugrálni kell azon a trambulinszerűségen, és a végén a vízbe esünk, na ez nekem sehogy se sikerül). Válaszodat várom, és előre is köszi.

Gamepaden az analóg kart kell megtekerni balra ugrás közben néhányszor (talán háromszor), billentyűzeten pedig megnyomni a Q-t, majd baromi gyorsan a W, D, S, A gombokat nyomkodni, ebben a sorrendben, és folytatni a WDSA szekvenciát addig, amíg a mutatvány össze nem jön...

ASSASSIN'S CREED

Helló, Tika!
Az Assassin's Creed II-vel lenne gondom! Játszom, és egyszerűen Leonardo da Vincinél (2. szekvencia, amikor a pengét odaadja nekem), lefagy a gép! Kérlek, segíts! Üdv.

Ez nem biztos, hogy fagyás, mert amikor megkapod a hidden blade-et, lemerevedik a kép, és ilyenkor vár a helyes billentyűleütésre (nem elég a Q és a kiválasztás, a „2" billentyűt is nyomd meg)...

POP: THE TWO THRONES

Szia!
A Prince of Persia: The Two Thronesban Klompánál tartok. Milyen betűket kéne nyomni? Az első az „E", és utána?
A válaszodat előre is köszönöm!

Az E aktiválja a speedkillt, utána ahányszor csak megvillan a tőr, de csak akkor, nyomd meg a bal egérgombot. Ha véletlenül elhibáznád, kezdheted elölről. Egyébként az arénában mind a két „platóról" meg kell csinálni a teljes speedkill szekvenciát, utána közelharcban elkaszabolni a szörny lábait, felugrani a hátára és a végső speedkill szurikat beadni.

FREELANCER

Szia, Tika!
Volna egy kérdésem. Régebben játszottunk egy kollégámmal a Freelancerrel, és találtunk fegyvereket egy régi, elhagyott birodalmi vadászban. A baj csak az, hogy 10-es hajó kell neki, és mi csak 9-est találtunk.
Tudnál nekünk segíteni ebben?

Három olyan hajó van, amire a 10-es fegyverek felpasszíthatók, a Titan, a Sabre, és az Eagle.

TITAN
Fegyver-felfüggesztési pontok: 2 Class 9 Guns, 4 Class 10 Guns, 1 Class 10 Turret
Itt lehet megvenni: Leon Base (Omega-41), Planet Crete (Omicron Gamma)
Ár: $776,380

SABRE
Fegyver-felfüggesztési pontok: 2 Class 9 Guns, 4 Class 10 Guns, 1 Class 10 Forward-Firing Turret
Itt lehet megvenni: Planet Malta (Omicron Alpha), Vogtland Base (Dresden)
Ár: $558,550

EAGLE
Fegyver-felfüggesztési pontok: 2 Class 9 Guns, 4 Class 10 Guns, 1 Class 10 Turret
Itt lehet megvenni: Freeport 9 (Omicron Theta)
Ár: $558,550

MAFIA

A Mafia nevű játékkal lenne három bajom.
1. Nem mozog az egér balra-jobbra, CSAK fel és le (amúgy Win7-em van, lehet hogy az a baj, de más játékokon jó az egér).
2. Ha fel akarom rakni az Ikarus modot, akkor nem jelennek meg az új autók.
3. Csak akkor lesz működő az Ikarus mod, ha felrakom a Bluedream Snowcity modot, de akkor meg a freeride és a freeride extreme 10 perc után magától kilép.
Mit tegyek? ➲ PCGURU RAJONGÓ!

1. Állítsd vissza a beállításoknál a billentyűzetkiosztást defaultra (alaphelyzet), szinte biztos, hogy itt kutyulódott el valami.
2. Az Ikarus mod csak az 1.2 patchcsel működik, tehát még mielőtt a modot feltennéd, töltsd le, mondjuk innen http://tinyurl.com/33ucjhg és telepítsd...
3. Talán a patch ezt is megoldja...

EURO TRUCK SIMULATOR

Üdvözletem!
A Euro Truck Simulator mellékletnez lenne pár kérdésem:
1. Találtam plusz pótkocsikat meg műszerfalakat a neten, ezeket hogy tudom berakni a játékba?
2. A másik meg, hogy nekem halványlila gőzöm sincs, hogyan kell beállítani a „rádiót", mert nincsen a telepített játékon belül dokumentumok mappa.
Remélem, hogy tudtok valami okossággal szolgálni nekem. Nagyon örülnék. További jó munkát és sok sikert!

1. A C:\Documents and Settings\Felhasználóneved\Dokumentumok\Euro Truck Simulator\mod mappába kell tenni a letöltött modokat, ha tömörítve vannak, értelemszerűen kicsomagolva (.scs fájloknak kell lenni a végeredménynél).
2. A leírásokban emlegetett Dokumentumok mappa, a „rendes", windowsos Dokumentumok mappára utal... A C:\Documents and Settings\Felhasználóneved\Dokumentumok\Euro Truck Simulator\music mappába lehet betenni zenéket, de csak OGG formátumban, és a játék közben az R billentyűvel lehet előhozni a rádiót.

BATTLEFORGE

Kedves PC Guru szerkesztőség!
A Battleforge nevű játékról volna némi kérdésem:
1. Hogyan lehet BF pontokat venni, mert a paklim nagyon béna, és csak abból lehet új kártyákat venni.
2. Amikor az aukciósházban rámegyek a „my auctions" fülre, ott nem tudom, hogy kell eladni a kártyákat.
Előre is köszönöm, hű olvasótok ➲ KKALOZZ

1. BF pontokat gamecard kártya formájában vehetsz pl. itt: http://tinyurl.com/3yejmoh, illetve a hivatalos oldalon (http://www.battleforge.com), a Buy Battleforge Points felirat alatt bankkártyával és egyéb netes fizetőeszközökkel.
2. A My auctions fül alatt van egy kártyahely, oda húzd be (az egérrel drag&drop) azt a kártyát, amit el szeretnél adni, majd az Enter Starting bidhez írd be az induló licit értéket, az Enter buyout price-hoz pedig, hogy mennyit szeretnél kapni érte (villámár), aztán kattints a Create auction feliratra, és kész is.

Üdv, Tika!
Egyik barátomnak a Battleforge ezt a hibaüzenetet dobja ki: **3D hardware does not support minimum required shader model. Please refer to minimum hardware requirements.** A videokártya egy ATI Radeon 9250 128 MB.
Ha tudsz driver update-ről, akkor plz adj linket.
Előre is kösz ➲ NACHOS

A driver update sajnos nem segítene, a Battleforge gépigénye ugyanis minimum egy Radeon 9500-as VGA, ez meg alatta van...

STEAM

Szia, Tika!
Gondom akadt a Steammel. Korábbi teljes játékotokat, a Mass Effectet és az egyik nyereményjátékotokat (Dead Space) szeretném felregisztrálni, de kiírja, hogy érvénytelen sorozatszám. Mindkét játékot meg lehet vásárolni Steamen keresztül, szóval nem értem, mi lehet a baj. Próbáltam kötőjel nélkül is beírni a CD key-t, úgy sem megy. Ha fel lehet ezeket valamilyen módon regisztrálni (akár a Valve-nak írt e-mail segítségével is), akkor légyszi segíts!
Üdv. ➲ DARKNOZ

Attól, hogy a Steamen is meg lehet vásárolni, sajnos a retail, dobozos verzió még korántsem biztos, hogy regisztrálható (ezt mi magunk is a saját bőrünkön tapasztal-

tuk meg a Steam indulása óta)… Lásd a http://tinyurl.com/386jwyv oldalt. Viszont a Steam kliensben a Games fül alatt van egy Add a Non-Steam Game to My Library opció, ott betallózhatók a kérdéses játékok exe fájljai, ha mindenképp az accountod alá kényszerítenéd őket.

R6 VEGAS 2

Helló, Guru!

Egy kérdésem lenne a Rainbow Six Vegas 2 nevű játékkal kapcsolatban. A tesómnál ugyanaz a játék van feltelepítve, és neki a speciális XP-k 100-as szintig vannak számozva, nekem pedig csak 20-ig. 20 fölött minden szintlépés 5000 XP-t ad, ami nagyon megkönnyíti a szintlépést. Mivel nekem csak 20-ig van, így elég nehéz magasabb rankokat elérni. A kérdésem az lenne, hogy ez miért van?
Előre is kösz: ➲ GERI

A különbség annyi a két verzió között, hogy a tesódnál telepítve van a The Fan Pack elnevezésű DLC (letölthető extra tartalom), ami az alap 20-as szintet kiterjeszti 100-ra, és az általad is említett bónuszokkal egészíti ki az alapjátékot…

METRO 2033

Sziasztok!

A Metro 2033-mal lenne egy kis gondom. Végigjátszottam, felrobbantottam a Dark Ones-okat, megmentettem az állomásokat és mindent, de azt olvastam a neten, hogy ez a rossz befejezés, és van egy jó befejezés, amikor a Dark Ones-ok túlélik. Nem találtam ehhez végigjátszást, remélem, tudtok segíteni!
Várom válaszotokat, előre is köszi.

A következő a bibi: ugye van alternatív befejezés, de a játék elejétől, akkor konzekvensen kell gyűjtögetni az ún. morálpontokat, és ezekről csak angol nyelvű FAQ van, ráadásul elég hosszú. Belinkelem neked: http://tinyurl.com/38lrrmo, talán a webforditas.hu segítségével tudsz vele valamit kezdeni.

SACRED 2

Hi Guru team!

A Sacred 2-ben nem tudok túljutni egy mutáns gólemen, mert nem tudom, hogy mi a technikája a legyőzésének. Egy árnyharcossal vagyok.
Előre is köszönöm ➲ KOSEGIM.

A Gar'Colossus lesz az szerintem, a http://tinyurl.com/2ww4qv5 oldalon találsz videót is, amiben épp elgyepálják. Igazából nem kéne, hogy nehézséget okozzon, tehát vagy a fegyvereid gyengék, vagy a karid nem sikerült túl fényesre. Tulajdonképpen azon kívül, hogy pajzsa van (kék csík), csak ütni kell, és megszórni spellekkel.

POP TSOT

Sziasztok!

A Prince of Persia: The Sands of Time PC-s játékban hogy lehet lassan sétálni? Mert kevés az energiám, és a tüskén nem tudok átmenni (28%)!

Sajnos nem emlékszem, hogy lenne külön gomb csak a sétálásra, és gyanítom, nincs is. Továbbá a tüskék között át lehet szaladni (mármint a csapdák között van rés, már csak ügyeskedni kell), sőt, ha ott vagy, ahol gondolom (http://tinyurl.com/2vvvnsz 2:05 környékén), akkor kifejezetten rohanni kell.

OBLIVION

Szia, Tika!

Tamás barátom az én nevemben írt neked. Szereztem charm spellt, de Ei miután elmondja a questet, nem dobja tovább a nyilat magáról, és már lövésem sincs, mit tegyek.
Kérlek, segíts.

Végre azt hiszem, megvan a megoldás. Az volt a hiba, hogy Kud-Ei-nél felvetted a Trough A Nightmare questet, aminek az ajánláshoz ugye nincs köze, aztán meg mielőtt ezt befejezted volna, elkezdted a Bravil Recommendationt (máguscéh ajánlás), és innentől bedőlt az egész.
Megoldások:
1. Válts vissza a Trough A Nightmare questre, fejezd be, és aztán menj vissza Kud-Ei-hez…
2. Van egy konzolba beírható okosság, és egy nem hivatalos tapasz a http://tinyurl.com/36al94f oldalon a Bugs részben.
A Trough a Nightmare pedig röviden – kövesd Kud-Ei-t a házhoz, kapsz egy amulettet, azt tedd a nyakadba, és feküdj le az ágyra. Alvás közben 4 teszten kell átmenned.

VEGYES

Kedves PC Guru team!

Kedvenc játékaim egyikével, a Jade Empire-rel kapcsolatban szeretnék segítséget kérni. Windows XP-n már többször is végigvittem, és most Windows 7-en is szívesen megtenném, de az eddigi 3 próbálkozás (reinstall) mindegyike sikertelen volt a különféle fellépő hibák miatt (befagyott a játék és elvesztek a mentések, nem lehetett menteni stb.). Kérlek, írjátok meg, mit csináljak!
U.i.: A LOTR Conquestben mindig, ha új pályát kezdek, befeketedik a képernyő, és eltart pár percig, amíg normális lesz. Ha ezt a hibát ki lehet javítani valamilyen patchcsel vagy ilyesmivel, kérlek, írjátok meg! ➲ POLA85

1. JADE EMPIRE: Ha elindult, és nem lehetett menteni, az szimplán csak azért volt, mert adminként kell futtatni a játékot, tehát a JE parancsikonján jobb egérgomb, és a Futtatás rendszergazdaként opciót válaszd.
2. LOTR C: Próbáltad már a fekete „időszak" alatt az ALT+TAB váltást (warezverzióknál emlegetnek ilyen nyavalyát), illetve a VGA driver frissítését is meg kellene ejteni. Patch egyébként van, de ez csak az EA accountok körüli nyavalyákat gyomlálta: http://tinyurl.com/2uu6nho

HOMM V

Helló!

Az alap Heroes 5-ben elakadtam egy pályán. Ott vagyok Markallal Lorekeep-ben Freidával, van hátra még 2 hetem a 2. hónap végéig, a Heresh ura című pályán, ami a nekromanta hadjárat utolsó pályája. Azt az ellenséget, aki hajóval partra száll, mikor én kihozom a börtönből Freidát, már a parton elintéztem. Ezután szépen beszállásoltam magam Lorekeepbe, és vártam, hogy jöjjön Godrik a lányáért. Nem jön semmi pénzért sem, én pedig sehogy sem tudok odamenni hozzá. És a 2. hónap végén szépen kiírja, hogy GAME OVER…
Miért nem jön Godrik a lányáért? Pedig kellene… Ezenkívül ha szépen megkérlek, adnál valami infót, hogy hol találhatok hozzá végigjátszást (alapjáték+2 kieg), illetve valami jóféle leírást, hogy milyen skillekhez milyen másik skill kell?
Előre is köszi!

Godric nem fog jönni, neked kell odamenni, méghozzá az Angyalszárnyakkal, ami a Földöntúli kútnál lesz – és ezzel át tudsz repülni a hegyen. Ami a magyar nyelvű oldalt illeti, naná, hogy van, részletes leírásokkal, végigjátszással, erre tessék: http://tinyurl.com/3xqlquq

GTA EFLC

Kedves PC Guru szerkesztőség!

Lenne egy kérdésem a GTA Episodes from Liberty City-ről. Ha jól olvastam, ez egy kiegészítő csomag PC-re, ami 2 kiegészítőt tartalmaz, de az alapjátékot nem. Annyi volna a kérdésem, hogy kell az alapjáték a feltelepítéséhez?

Röviden: A Liberty City nem tartalmazza az alapjátékot, de a telepítéshez NEM kell az alapjáték. Önállóan telepíthető és futtatható…

THE WITCHER

Szia!

Van egy kis problémám a The Witcherrel.
A 2. fejezetben járok, igyekszem minél több küldetést megcsinálni, na ezzel nincs is baj, hanem már jól jönne egy kis „kiruccanás", és ezért gondoltam, elmegyek a temetőbe! Na de a probléma az, hogy nem enged be, mert zárva van a kapu, én meg nem tudom, hogy milyen küldetést kéne ahhoz megcsinálni, hogy beengedjen! Ha leírnád, megköszönném!

A temetőbe a történet azon pontján fogsz bejutni, amikor Shani és a holttest boncolása szóba kerül, egyébként az őr kétféle úton-módon engedhet be, az egyik, hogy elintézzük Thalernél az adósságát (ehhez Thaler azt kéri, hogy bizonyítsuk az ártatlanságát, amit meg a háza körül ógyelgő idegennel beszélgetve könnyen abszolválhatunk), a másik megoldás pedig, hogy Vincenttől kérünk engedélyt rá…

XIII

Üdv!

Kedvet kaptam egy régi kedvencem újbóli kitolásához, de sajnos semmi sem úgy alakul, ahogy én akarom. A játék természetesen eredetiben van meg, a 4 CD-s verzió. Mikor elkezdem telepíteni a játékot, a 2. lemezt kéri, majd mikor berakom és rámegyek az OK-ra, akkor kiírja, hogy törölje-e a mappa tartalmát. Bármire is megyek, törli az eddig telepített tartalmat. Gondoltam, kicseszek vele, fogtam és bemásoltam a 4 CD tartalmát egy mappába, majd onnan telepítettem. Fel is telepítette, majd a telepítés befejeztével újra bejött ez az ablak, és elszállt az egész.
Remélem, találtok valami megoldást.
Köszönettel hű olvasótok és előfizetőtök ➲ BEBEBE

Valóban az a megoldás, hogy a 4 CD tartalmát átmásolni a winchesterre, aztán setup.exe indítása, csak annyit tennék hozzá, hogy a setupot futtasd admin jogokkal (jobb egérgomb/Futtatás rendszergazdaként), illetve ha másolás közben volt valami gebasz, akkor nézd meg a http://tinyurl.com/2vwrdbx oldal utolsó bejegyzését. Van egy unofficial patch, állítólag ez a 64 bites/többmagos prociknál segíthet az indításban, azt mindenképp szedd le és telepítsd. A tapasz itt elérhető: http://tinyurl.com/3xe9tuv.

CSAK SEMMI ERŐLKÖDÉS

Scythe Kama Bay AMP 2000

Az elsősorban hűtési megoldásokban utazó Scythe már több, számítógéphez készült digitális erősítőt is piacra dobott, s most itt a legújabb modell, a Kama Bay AMP 2000.

Bizonyára többekben kellemes, nosztalgikus érzéseket ébreszt a Scythe új digitális erősítőjének látványa. Elsősorban persze azokban, akik kedvelik a 70-es, 80-as évek legendás hifikészülékeit, hiszen a Kama Bay Amp 2000 előlapja az akkoriban megszokott látványt idézi a két analóg kivezérlés-mérő Deprez műszerrel. A hasonlóság itt nagyjából ki is merül a régmúlt – esetenként több tíz kilót nyomó – nagyjaival, mivel a Kama Bay Amp 2000 egy digitális erősítő, amiben egy Yamaha YDA138(D-3) chip dolgozik.

Ez 2×10 W teljesítményt tud leadni 103 dB jel/zaj arány és 0,02% harmonikus torzítás mellett. Az 5,25" meghajtóhelyre beépíthető, de külön is használható erősítő négy bemenettel (3 RCA és egy 3,5 mm jack) rendelkezik, előlapján a hangerő mellett a mély és magas hangszín szabályozható, valamint itt találjuk a fejhallgató-kimenetet is. Az előlapon elhelyeztek továbbá egy USB portot is, ez arra szolgál, hogy USB-n keresztül feltölthető eszközöket (pl. mobil) köthessünk rá. A termék várható árával kapcsolatban egyelőre nem nyilatkozott a gyártó, megjelenése hamarosan várható.

A FELBONTÁS BŰVÖLETÉBEN

Logitech C910 és C510

A Logitech több új HD webkamerát is bejelentett, melyek közül mi most a HD Pro Webcam C910-zel és a HD Webcam C510-zel foglalkozunk részletesebben. Mellettük szintén debütál a cég Vid HD szoftvere, amivel HD videohívásokat kezdeményezhetünk.

Mindegyik új Logitech HD webkamera a Fluid Crystal fantázianevű technológiára épül, ami a videohívásoknál és felvételeknél kristálytiszta képeket és finom, folyamatos mozgást, valamint élénk színeket ígér.

A C910 Full HD 1080p videók felvételére és valós idejű 720p videohívásokra képes, a webkamera két oldalán elhelyezett mikrofonokkal pedig sztereó hangot közvetít. A 25 milliméter mélységű, vékony kialakítású kamera a laptopnak vagy PC-nek is modern, minimalista megjelenést kölcsönöz. Kisebbik testvérét, a C510-et mobil használatra tervezték, így összecsukható kialakításának köszönhetően könnyen szállítható. A 360 fokban körbeforgatható fejjel végigpásztázhatjuk a helyiséget, és akár a többieket is bevonhatjuk a beszélgetésbe vagy a felvételbe.

Az összes új Logitech HD webkamera együttműködik az olyan alkalmazásokkal, mint a Skype, a Yahoo! Messenger, a Windows Live Messenger és a Gmail Voice and Video Chat. A C910 és C510 megjelenése idén augusztusra várható, a nagyobb modell ajánlott fogyasztói ára 100, míg a kisebbiké 50 euró lesz.

HARCIAS RÁGCSÁLÓ

Mionix Naos 3200

A svéd illetőségű Mionix egyelőre talán kevésbé ismert a játékosok körében, mint riválisai. Ezen kíván most változtatni a cég egy remeknek ígérkező, fenti célközönség igényeit szem előtt tartva tervezett egérrel.

S LED-optika érzékelőt tartalmaz a Naos 3200, ami a cég első ilyen szenzorral szerelt gamer egere. Ennek maximális felbontása – mint ahogy az a modellszámból sejthető – 3200 dpi. A digitális rágcsáló természetesen ergonomikus kialakítással bír, melyet nagyrészt nagyobb testvérétől, a Naos 5000-től örökölt. Belsejében vörös, zöld és kék LED-eket helyeztek el, így a mellékelt szoftverrel a hangulatunknak megfelelő színűre hangolhatjuk a megjelenését.

A mellékelt szoftverben emellett makrókat definiálhatunk a hét programozható gombra, valamint finomhangolhatjuk a felbontást. (Megadhatjuk, hogy melyik 3 felbontás között akarunk váltani az egéren található gombokkal.) A különböző beállítások – ahogy az ma egy ilyen egértől elvárható – a fedélzeti memóriában tárolhatók. A Naos 3200 másodpercenként legfeljebb 1000 állapotjelentést tud a PC felé küldeni, ami a legkényesebb játékosok igényeit is kielégíti.

Júliusban kerül a boltok polcaira az új egér, hazai árról egyelőre nem áll rendelkezésre információ, Európában előreláthatóan 55 euró körüli összeget kell majd a pénztárnál hagyni érte.

ÉREZD A (LÉG)ÁRAMLÁST!

Cooler Master HAF X

Felső kategóriás házzal bővítette HAF sorozatát a Cooler Master, ami elsősorban a játékosok, illetve olyan felhasználók figyelmére tarthat számot, akik izmos PC-t kívánnak építeni.

Kiemelt hangsúlyt fektetnek a hatékony szellőzésre a HAF házaknál, maga az elnevezés is erre utal, ami a High Air Flow rövidítése. Az előlapon egy ki/be kapcsolható LED-del ellátott, 23 cm-es ventilátort találunk, oldalt és felül pedig egy-egy 20 cm átmérőjű példány kapott helyet (fentre opcionálisan beépíthető még egy), hátra pedig egy 14 cm-es légkavaró került. A VGA kártya hűtése két további, opcionálisan beépíthető ventilátorral segíthető, melyek közül az egyik 12, a másik 8 cm átmérőjű lehet. A házban minden szerszám nélkül szerelhető, s természetesen a legnagyobb videokártyákat is fogadni tudja.

Meghajtók tekintetében nem szűkölködik bővítési lehetőségekkel a ház, mivel 5 belső, 3,5" méretű és 6 külső, 5,25" méretű egységet tud fogadni (utóbbi helyekből kettő átalakítható 2,5" méretűvé az SSD-k fogadására). A HAF X I/O paneljén már USB 3.0 portokat is találunk, szám szerint kettőt. Mellette két USB 2.0, egy IEEE1394a, egy eSata, egy audio- és egy mikrofon-csatlakozó lelhető fel.

Itthoni elérhetőségről még nem áll rendelkezésre információ, annyit azonban már lehet tudni, hogy Nyugat-Európában mintegy 180 euróba kerül.

A LEGAPRÓBB RÉSZLETEKIG

Apple iPhone 4

Szokás szerint Steve Jobs maga mutatta be az Apple legutóbbi rendezvényén az iPhone legújabb változatát. Az egyéb finomítások mellett a készülék legnagyobb dobásának az új, Retina Display nevet viselő kijelző számít, ami egy 960×640 képpont felbontású IPS panel.

Ez az eddigieknél sokkal részletgazdagabb megjelenítést tesz lehetővé, ráadásul a kontrasztarányát is megnövelték. Ugyanakkor az első felhasználók egy része azt tapasztalta, hogy a kijelző széle hajlamos arra, hogy besárguljon, ezt remélhetőleg hamarosan javítják majd.

Az iPhone jelenleg a legvékonyabb okostelefon, mivel mindössze 9,3 mm vastag, előlapját és hátlapját is egy üveglap fedi, körben pedig egy rozsdamentes acélból készült szegély fut, ami egyben antennaként is szolgál. Valószínűleg épp ez okozza a telefonnal kapcsolatos másik kényes problémát, ami abban nyilvánul meg, hogy a készülék tenyérbe fogásakor drasztikusan lecsökken a

térerő. Egyelőre kérdés, hogy ez mekkora részét érinti az eddig eladott példányoknak, s hogy mikorra tudja majd kijavítani a hibát az Apple.

A telefon fő kamerája egy 5 megapixeles példány, amivel 720p minőségű videokat is lehet rögzíteni. Emellett az előlapra került egy VGA felbontású kamera is, ami a most bemutatott FaceTime nevű alkalmazással használható videotelefonáláshoz (egyelőre csak két iPhone 4 között).

A telefon operációs rendszerét – ami immár a multitaskingot is támogatja – átnevezték iOS 4-re.

VÖRÖS ÉS FEKETE, NO MEG EZÜST

Lian Li PC-8FI

A Lian Li ritkán okoz csalódást a játékosoknak, ezúttal sem teszik, hiszen legújabb házuk remek, s nem utolsósorban ízléses lakhelyet ígér a combosabb PC-t építeni szándékozó felhasználóknak.

Vörös, fekete és ezüst színben lesz elérhető a gyártó újdonsült háza, ami alumíniumból készül. A fekete és az ezüst verzió gyakorlatilag csak színében tér el egymástól, míg a vörös változat speciális oldallapot kapott. Az ATX és mATX alaplapok fogadására felkészített házba három külső 5,25"-os (ezekből egy 3,5" méretűvé alakítható) és hat belső 3,5"-os meghajtót szerelhetünk. Bővítőkártyák számára nyolc slotot biztosít a Lian Li új háza.

A hűtésről az előlapon két 120 mm-es, 1200 rpm-es (a fekete ház esetén kék, a vörösnél pedig vörös LED-del megvilágítva), a hátlapon pedig szintén egy 120 mm-es, 1200 rpm fordulatszámú (a vörös ház esetében vörös LED-del ellátva) ventilátor gondoskodik. Fentiek mellett a házak tetejére is építhető opcionálisan egy 140 mm-es légkavaró. Az I/O panelre két USB 3.0, egy sSata valamint HD audioportokat álmodtak a távol-keleti tervezők.

Magyarországi elérhetőségről még nem tudunk beszámolni, az USA-ban azonban már kapható lesz a PC-8FI, mire a Guru jelen számát kézhez kapjátok, ott a vörös verzióért 350, míg a feketéért, illetve az ezüstért 220 USD-t kell kipengetni a leendő tulajdonoknak.

MEGOLDJUK ERŐBŐL

Xilence M606

A Xilence egy jócskán nagyra nőtt processzorhűtővel jelentkezett, ami bár meglehetősen egyszerűnek néz ki, kiemelkedő hűtési teljesítménynyel kecsegteti a tuningtól sem visszariadó játékosokat.

A gyári információk szerint legfeljebb 150 W TDP-vel bíró processzorhoz lehet használni az M606-ot. A központi egységhez szokás szerint egy rézből készült talp csatlakozik, ami összesen hat hőcső segítségével „passzolja tovább" a felgyülemlett hőmennyiséget a lamellák felé. Utóbbiakról egy 12 cm átmérőjű, PWM vezérlésű Xilence 2CF ventilátor fújja le a meleget. Ennek fordulatszáma legfeljebb 1500 rpm lehet, ami 27,8 dBA zajszinttel jár. A ventilátor a rezgések elszeparálása érdekében egy gumikeretben kapott helyet. A borda kialakítása egy további légkavaró installálását is lehetővé teszi, amennyiben nem lennénk megelégedve a hűtési teljesítménnyel (ennek csatlakoztatásához egy PWM-Y osztókábelt is mellékelnek).

A termetes borda 15,5×13,5×86 cm-s befoglaló méretekkel rendelkezik, tömege pedig nem kevesebb mint 1,19 kg. Az új Xilence hűtő az alábbi foglalatokkal rendelkező alaplapokra szerelhető fel: Intel LGA 1366/1156/775, AMD Socket AM2, AM2+, AM3, 940, 939, 940, 754. Az M606 várható árát lapzártáig nem árulta el a gyártó, mint ahogy azt sem, hogy pontosan mikor fog megjelenni.

MÉDIAZSONGLŐR

WD TV Live Plus

A WD médialejátszói már piacon vannak egy ideje, s mivel ezen a téren meglehetősen erős a konkurencia, elérkezettnek látták az időt, hogy újabb taggal bővítsék a családot.

Nehéz lenne felsorolni a rengeteg fájlformátumot (film, kép, hang), amiket támogat a lejátszó, de azt érdemes megemlíteni, hogy az MKV fájlokkal és feliratokkal is elboldogul (sok médialejátszónak ezek szoktak gondot okozni). A készülék nemcsak a rákötött USB meghajtókról, hanem helyi hálózatról is el tudja érni a különböző filmeket, képeket és zenéket.

A helyben elérhetőek megjelenítése mellett a WD TV Live Plust a netes tartalmak kezelésére is felkészítették.

Ez a Youtube videók lejátszása mellett többek között a Netflix kezelését foglalja magában. A készüléken az Ethernet és USB 2.0 portok mellett HDMI, kompozit és komponens kimeneteket találunk. Amennyiben nem szeretnénk hálózati kábellel bíbelődni, opcionálisan vásárolható hozzá Wi-Fi adapter, amivel vezeték nélküli helyi hálózatra csatlakoztathatjuk a lejátszót. Magyarországi elérhetőségről egyelőre nincs hír (a netes pletykák szerint hamarosan érkezik), a tengerentúlon azonban már beszerezhető a lejátszó, mégpedig 149 USD ellenében.

STRARCRAFT 2-RE FELKÉSZÜLNI!

Razer Spectre Marauder Banshee

A Razernél nem aprózzák el a Starcraft 2 érkezésére való ráhangolódást, hiszen a jeles eseményre három, az említett játékhoz dizájnolt periféria bejelentésével készülnek.

Minden téren igyekszik kielégíteni a kellően tehetős leendő Starcraft 2-fanok igényeit a gyártó, hiszen egyszerre jelentett be egy egeret, egy billentyűzetet és egy headsetet.

A Spectre egy 5600 dpi-s érzékelővel felszerelt, öt programozható gombbal rendelkező, jobb- és balkezesek számára egyaránt kényelmesen használható egér. A Marauder egy olyan, játékra optimalizált billentyűzet, amivel játék közben is lehet makrókat rögzíteni. A kollekció harmadik tagja, a Banshee pedig egy olyan headset, amiben 50 mm-es hangszórók dolgoznak, mikrofonja pedig levehető, amikor nincs rá szükség.

A perifériák megjelenésének pontos dátumát még nem adta meg a gyártó, de mire a játék kijön, bizonyára kaphatók lesznek. Az árcédulák megrajzolásánál nem szerénykedtek, hiszen az egér 80, a billentyűzet és a headset pedig 120 euróba fog kerülni. S ha ezek beszerzése után a megfelelően vastag pénztárcával felszerelt Starcraft 2-rajongó úgy érezné, hogy nem költött eleget, akkor potom 90 euróért még hozzácsaphatja a kollekcióhoz a hangzatos Razer StarCraft II Zerg Edition Messenger Bag névvel ellátott táskát, amibe a fenti cuccokat belepakolhatja…

TÁMADNAK A TÁBLÁK

Asus Eee Pad EP101TC és EP121

Nem telt még el túl sok idő az Apple iPad piacra dobása óta, azonban a többi gyártó sem pihen, s egymás után jelentik be hasonló táblagépeiket. Legutóbb az Asus jelentkezett két példánnyal.

A kisebbik, EP101TC jelű modell 10”, míg nagyobbik testvére, az EP121 12” méretű kijelzővel rendelkezik. A gyártótól származó információk szerint a nagyobb gépet CULV Intel Core 2 processzor hajtja majd, és Windows 7 Home Premium rendszer lesz rajta. Ennek köszönhetően nem okoz majd számára gondot egyszerre több alkalmazás (médialejátszó, böngésző, irodai alkalmazások stb.) futtatása. A szövegbevitelre kétféle mód nyílik majd, a kijelzőn megjelenő virtuális billentyűzeten vagy a dokkolóegység valódi klaviatúráján lehet majd gépelni. Az előzetes információk szerint ez a gép mintegy 10 órás üzemidőre

lesz képes egy feltöltéssel, ami persze változhat az igénybevételtől függően.

A kisebbik gép, az EP101TC mindössze 12,2 mm vastag, tömege pedig 675 g. Ez a modell nem „normál” Windowst, hanem Windows Embedded Compact 7 rendszert futtat majd.

Megvásárolni még nem lehet ezeket a gépeket, mivel majd csak valamikor 2011-ben kerülnek a boltok polcaira, egyelőre mindössze prototípusokat mutattak belőlük a nagyérdeműnek az idei Computexen.

KETTŐS FEDEZÉKBEN

LaCie Rugged Safe

Olyan külső meghajtót mutatott be a LaCie, ami több módon is igyekszik megóvni a rábízott adatokat. A Rugged Safe nevű meghajtók két verzióban érkeznek, a kisebb 500 GB, míg a nagyobbik 1 TB kapacitású.

Első és legfontosabb védelmi vonalként az erős külső burkolat szolgál, ami az ütések, rázkódások, illetve esetleges leejtések káros következményeitől hivatott megóvni az alatta lapuló meghajtót. Az adatokat 128 bites AES titkosítással kódolva tárolja, elrejtve azokat az illetéktelen felhasználók szeme elől. A meghajtón ráadásul egy ujjlenyomat-olvasó is helyet kapott, így csak akkor férhetünk az egység tartalmához, ha az azonosításon átestünk. A készülék összesen 10 felhasználó ujjlenyomatát tudja tárolni.

Számítógéphez USB 2.0 vagy Firewire 400/800 porton keresztül köthető a Rugged Safe, így egyaránt használható PC-hez és Mac-hez. A működéséhez szükséges energiát USB porton keresztül nyeri, így nem kell külön tápegységet magunkkal cipelnünk. Az Egyesült Államokban az 500 GB kapacitású verzióért 190, míg az 1 TB-osért 300 USD-t kell fizetni, a meghajtókra 3 év garanciát ad a gyártó.

HŰSÍTŐ EZÜSTNYÍL

Thermalright Silver Arrow

A minőségi hűtések terén domborító Thermalright egy új processzorhűtőt mutatott be, amin nem takarékoskodtak a ventilátorokkal, hiszen mindjárt kettőt pakoltak a bordára.

Két külön blokkra osztották a hűtő lamelláit, erre azért volt szükség, hogy a két ventilátor minél hatékonyabban tudja mozgatni köztük a levegőt. A processzorral – mondhatni szokás szerint – egy rézből készült talp érintkezik, ami nikkelbevonatot kapott. Ettől összesen négy darab, 8 mm átmérőjű – szintén nikkelezett – hőcső szállítja el a meleget a lamellákhoz.

Mint a bevezetőben írtuk, a hűtő két ventilátort is tud fogadni, ezek 12 vagy 14 cm átmérőjűek lehetnek.

A PWM vezérlésű gyári példányok percenkénti fordulatszáma 500 és 1300 között változhat, amihez 28-73,6 cfm légszállítás és 17-21 dBA zajtermelés társul. A felfogató mechanizmus és ventilátorok nélkül 825 g-ot nyomó hűtő minden mai CPU-val kompatibilis, így egyaránt használható Intel Socket 1366/1156/775 és AMD Socket AM2/AM3 foglalatú központi egységekhez.

Lapzártáig nem hozta nyilvánosságra a gyártó, hogy pontosan mikor és milyen áron lesz kapható az új hűtő, így hazai elérhetőségről sem tudunk még beszámolni.

APRÓCSKA, VAGY MÉGSEM?

Buffalo MiniStation HD-PXT

Egy 2,5” méretű külső merevlemezzel jelentkezett a Buffalo, ami nem kevesebb mint 1 TB kapacitással rendelkezik. A fekete, ütésálló tokba szerelt meghajtó USB kábele a ház köré tekerhető szállításkor, így nem akad bele semmibe a zsebünkben/táskánkban.

Sajnos nem a legújabb, USB 3.0 porttal látták el a MiniStation HD-PXT-t, így a leendő felhasználóknak be kell érniük a lassabb USB 2.0-val. Bánatukra talán az jelenthet gyógyírt, hogy az eszközhöz a biztonsági mentéseket végző segédprogramon túl egy TurboPC nevű alkalmazást is mellékelnek, ami a gyorsabb adatforgalmat hivatott segíteni a PC és a meghajtó között.

Amennyiben elsősorban adatmentésre használnánk a meghajtót, az USB 3.0 hiánya nem okoz túl nagy gondot. A három színben (fekete, piros, fehér) piacra kerülő, mindössze 240 g tömegű egység további szolgáltatása, hogy 256 AES titkosítással tudja védeni a rajta tárolt adatokat az illetéktelen hozzáféréstől.

A világhálón fellelhető információk szerint a meghajtó már kapható lesz Európában, mire e sorokat olvassátok. Hazai áráról egyelőre nincs hír, tőlünk nyugatra várhatóan 135 euróba fog kerülni.

ÁRAD AZ ENERGIA

OCZ Fatal1ty 750W

Az OCZ bővítette játékosoknak szánt tápegységei körét, az új modell nem szerénykedik teljesítmény terén, hiszen 750 W-os, így igazán izmos PC-k számára is elegendő áramot tud biztosítani.

Igyekszik semmit sem a véletlenre bízni legújabb tápegységének népszerűsítése kapcsán az OCZ, hiszen ki más hirdethetné a termék nagyszerűségét hitelesebben, mint a játékosok körében félistenként tisztelt Fatal1ty. Az új, 750 W-os táp moduláris felépítésű, ami nemcsak a kényelmet, hanem a hatékonyabb hűtést is szolgálja, hiszen nem kell a gépházban olyan kábelekkel foglalnunk a helyet, amikre nincs szükség. A tápegységet egy 12 V-os ággal szerelték fel, amin több mint 50 A áramot tud kipumpálni magából, emellett természetesen minden olyan csatlakozóval rendelkezik, amire manapság szükség lehet.

A hűtésért egy dupla golyóscsapággyal ellátott, 135 mm átmérőjű ventilátor felel, amit a drámai hatás kedvéért egy vörösen világító LED-del is felszereltek. Az ATX12 v2.2 és EPS12V kompatibilis, SLI Ready logóval ellátott tápegység jellemzően 85%-os hatásfokkal működik, így megkapta a 80Plus Bronze minősítést.
A biztonságos üzemeltetés érdekében túlfeszültség-, túláram- és rövidzárvédelmet is beépítettek a tervezők. Egyelőre homály fedi a tápegység magyarországi árát, a tengerentúli webáruházakban azonban már megrendelhető, mégpedig 110 USD körüli összegért, ez magában foglalja az 5 évre szóló garanciát is.

A VIDEOKÁRTYÁK FELKÖTHETIK

Érkezik a 3DMark 11

Bár különösebben nem rajongunk a szintetikus tesztekért, mégsem mehetünk el szó nélkül a 3DMark mellett, hiszen nagyon sok játékos előszeretettel méri ezzel gépének 3D teljesítményét.

Bejelentették a Futuremarknál, hogy készül a program új verziója, ami 3DMark 11 névre hallgat majd. Futtatásához Windows 7 vagy Vista operációs rendszerre és DirecX 11-kompatibilis videokártyára lesz szükség. Elsőként a Deep Sea nevű tesztet mutatták meg a nagyközönségnek az idei Computexen, az MSI standján. A teszt ezen része – ahogy a nevéből is következik – a tenger mélyén „játszódik”. Az elsősorban a videokártyák tesszelációs képességeit próbára tevő „pályán” néhány tengeralattjáró fedezi fel a a különböző struktúrákkal (sziklák, korallok) bőségesen meghintett tengerfenék rejtelmeit. A készítők elmondása szerint olyan saját DX11 motort készítettek, ami nemcsak a jelenlegi, hanem a közeljövőben érkező VGA kártyákat is alaposan megizzasztja majd. A hírek szerint az új 3DMark végleges változata még 2010 folyamán megjelenik, több verzió is elérhető lesz, köztük egy ingyenes változat is.

írta: Horváth Patrik

GURU ÁLOMPC

A játékosok helyzete tovább romlott a nyár első hónapjában, hiszen a drágulás nem állt meg a PC-s piacon. Újdonságról nem igazán lehet beszámolni, viszont pont azok a termékek kerülnek többe, amelyekből a legtöbb fogy.

A Radeon HD5850-áremelés elért hozzánk is, hiszen a valaha 65 ezer forintba kerülő videokártyáért jelenleg 80 ezret kérnek el a kereskedések, míg a HD5870 továbbra is 97 ezerért kelleti magát, így a kistestvér egyre kevésbé tűnik jó választásnak. Szintén tovább drágultak a DDR3-as memóriák is, bár az emelkedés mértéke alig pár százalék. A HD5850-hez hasonló változáson megy keresztül az Intel egyik legnépszerűbb processzora, a Core i5 750, ami 10 ezer forinttal kerül többe, mint egy hónappal ezelőtt, és így már alulról súrolja a 60 ezer forintos vételárat, miközben a Core i7 860 továbbra is 72 ezer magyar „valutáért" vihető. Már-már bizakodhattunk a Blu-ray írók árcsökkenésében, a tavasszal 38 ezer forintba kerülő LG író ismét 48 ezerbe fáj, ezzel pedig alighanem elriasztja a vásárlásra készülő felhasználókat. Sokszor írtuk már, hogy a Kingston 40 GB-os SSD-jét szinte lehetetlen beszerezni, nos, az Intel matricával futó változat közel 50%-os felár ellenében már hozzáférhető, de a közel 40 ezer forintos árát nem igazán éri meg, ezért a legdrágább gépből is kihagytuk.

PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte GA-MA785GMT-UD2H	22 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 245 BOX	16 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	30 ezer
Videokártya	Asus Radeon HD5750 1 GB	36 ezer
Merevlemez	Samsung F3 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	19 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E1000	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	9 ezer
Tápegység	Corsair CX400	13 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" LG W2240T (1920x1080, TN)	40 ezer
Összesen (TFT nélkül)		167 ezer
Összesen (TFT-vel)		207 ezer

PC GURU VALUE

Alaplap	Asus M4A89GTD PRO	32 ezer
Processzor	AMD Phenom II X4 955 Black Edition	42 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	30 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5850 1 GB	80 ezer
Merevlemez	Samsung F3 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	19 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	13 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-590	17 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	21 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech MX518	9 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq V2400 Eco LED (1920x1080, TN)	58 ezer
Összesen (TFT nélkül)		310 ezer
Összesen (TFT-vel)		368 ezer

PC GURU POWER

Alaplap	Gigabyte GA-P55-USB3	32 ezer
Processzor	Intel Core i5 750 (Lynnfield)	58 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600 CL9 Kit	70 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5870 1 GB	97 ezer
Merevlemez	Western Digital Caviar Green 1,5 TB 64 MB	24 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 30 GB	25 ezer
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Creative Sound Blaster X-Fi Titanium PCI-E	21 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	43 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element S	29 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	21 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech G9x	26 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell U2410 (1920x1200, S-IPS)	132 ezer
Összesen (TFT nélkül)		495 ezer
Összesen (TFT-vel)		627 ezer

PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte GA-P55A-UD3	37 ezer
Processzor	Intel Core i7 860 (Lynnfield)	72 ezer
Processzor hűtő	Zalman CNPS10X Extreme	16 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600 CL9 Kit	70 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5970 2 GB	173 ezer
Merevlemez	Western Digital Caviar Green 2 TB 64 MB	36 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 30 GB	25 ezer
Optikai meghajtó	LG BH10LS30 10x Blu-Ray író	48 ezer
Hangkártya	Asus Xonar Essence STX	45 ezer
Hangfalrendszer	Genius Home Theater 6000 5.1	34 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	20 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element V	41 ezer
Tápegység	Corsair HX650	35 ezer
Billentyűzet	Logitech MX5500 Revolution	39 ezer
Egér		
Egérpad	Razer Goliathus Control	5 ezer
TFT monitor	27" Dell U2711 (2560x1440, H-IPS)	185 ezer
Összesen (TFT nélkül)		702 ezer
Összesen (TFT-vel)		887 ezer

Helyszíni beszámoló a Computex 2010-ről

TESTKÖZELBEN A JÖVŐ TECHNOLÓGIÁI

[ÍRTA **WOMBATH**] **3D, táblagépek, digitális könyv és USB 3.0 – erre a négy kulcsszóra fűzhetjük fel a legegyszerűbben az idei, harmincadik Computex kínálatát. Az alábbiakban beszámolunk a helyszínen gyűjtött tapasztalatokról, s röviden bemutatjuk az ott látott legérdekesebb kütyüket.**

A világ második legnagyobb IT szakkiállítása szokás szerint június elején nyitotta meg kapuit Tajvan fővárosában, Taipeiben, hogy aztán öt napon át 1715 kiállító 4861 standján több mint 120 ezer látogatót lásson vendégül. A CeBIT sokszor hűvös eleganciájához szokott szemnek szinte felüdülést jelentett a Computex színesebb forgataga – de azért egy percig se gondoljuk, hogy a tajvaniaknak problémát okozott volna a szervezés!

TAJVANI HANGULATKÉPEK

Maga a kiállítás egyszerre két helyszínen folyt, a kereskedelmi központnak (Taipei World Trade Center – TWTC) a világ második legmagasabb épülete „tövében" elhelyezkedő pavilonjaiban és az újabb, a nangangi városrészben épülő új kiállítási központban. A kettő közötti közlekedésre választhattuk a metróhálózatot és az ingyenes és gyakran járó buszokat is – mi mindkettőt kipróbáltuk, és egyiken sem tapasztaltunk sem bosszantó zsúfoltságot, sem fennakadásokat.

Ami a kiállításnak otthont adó Taipeit illeti, a város fantasztikus keveréke a réginek és az újnak, ahol a kicsit lepusztultnak tűnő tömbházas utcák földszinti boltjaiban csúcskategóriás fényképezőgépeket, noteszgépeket és audiofil erősítőket vásárolhatunk, és ahol a hatemeletes, a budapesti Skála Metró épületénél nagyobb számítógépes plázában hömpölygő tömegben egész családokat láthatunk, amint különféle kütyüket vásárolnak. Bár a város zsúfoltnak tűnik, igazi tömeggel csak ritkán találkozhattunk (leginkább késő délután, amikor az iskolákban és a munkahelyeken is véget ér az élet), a helyiek pedig rendkívül udvariasak, kedvesek, és szívesen beszélgetnek a külföldiekkel. A város utcái az „ázsiai bazársor" kinézetű városrészekben is nagyon tiszták, alig látni eldobott szemetet, a modern üzleti negyed pedig egy amerikai nagyvárosban is megállná a helyét (leginkább Floridában, köszönhetően a meleg és egyben igen párás időnek).

Tajvan és a Computex tehát szép és jó – de mi az, ami miatt érdemes odafigyelni erre a távol-keleti városra és a Computexre?

A 3D MINDENT VISZ

Aki a számítástechnika világában mozog, biztos találkozott a Made in Taiwan felirattal – az apró szigetország a világ IT központjának is nevezhető, olyan cégeknek van itt a központja, mint az ASUS, az MSI, az Acer, a Gigabyte vagy éppen a D-Link. Ennek köszönhetően a Computexen látható mindaz, ami ezen gyártók szerint a következő évek piaci trendjeit alkotja majd, és sokszor mutatnak be olyan újdonságokat, amelyek aztán mélyreható változásokat indítanak el a PC-s világban (csak egy példa: 2007-es Computex és Eee PC).

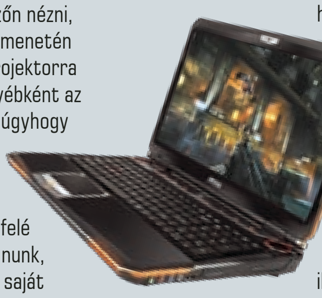
Az idei kiállítás egyik központi témája a 3D volt. Ez önmagában még nem feltétlenül újdonság, hiszen már több éve minden kiállításon láthatunk 3D-s kijelzőket. Most azonban például a CES-sel ellentétben nem különféle tévék és projektorok segítségével mutatták be, hogy miként jön majd el a térbeli házimozi kora, hanem noteszgépek és all-in-one asztali konfigurációk demonstrálták a valóban 3D-s játékokat.

Ezekben a demókban élen járt az ASUS, amely a Computexen rögtön három, a ROG vonalat erősítő noteszgépet mutatott be: a G51 3D-t, a G53-at és a G73Jw-t. Mindanyian az NVIDIA 3D VISION technológiájának és 120 Hz-es kijelzőiknek köszönhetően

A 2010-es Computexre több mint 120 ezer érdeklődő látogatott el

A harmadik dimenzió megállíthatatlanul tör előre

képesek a 3D-s élmény biztosítására – de ezt egyáltalán nem muszáj a kisméretű (G51/G53: 15,6", G73: 17,3") kijelzőn nézni, mert például a G53 1.4-es HDMI kimenetén keresztül akár 3D-s tévére vagy projektorra is köthető. A notebook dizájnját egyébként az F117-es lopakodó bombázó ihlette, úgyhogy elég futurisztikusan néz ki, azt pedig mi külön is díjazzuk, hogy az erős hardvernek köszönhető igen meleg levegő kiáramlása hátrafelé történik, nem kell tehát attól tartanunk, hogy a mellettünk ülő vagy éppen a saját kezünk esik áldozatul a hajszárító-hatásnak.



Az MSI most mutatta be új 3D-s noteszgépét, a GT660-at

Az ASUS újdonságainál maradva, a ROG kategória egy brutális asztali konfigurációval is bővült. Ennek neve CG8940 (ami nem tűnik túl fantáziadúsnak), és már gyárilag 20 százalékos tuninggal érkezik, köszönhetően a válogatott alkatrészeknek és a komoly hűtésnek. Ami a belsőt illeti, itt Core i7-980X-et, két Radeon HD5870-es grafikus kártyát és 12 GB-nyi DDR3-as memóriát találunk. A demógépet természetesen háromkijelzős Eyefinity megjelenítővel szerelték fel, a külsőről pedig a termékmenedzser azt állította, hogy a keleti és nyugati páncélos lovagok felszerelése ihlette formatervét.
Bár ezek a gépek még különlegesnek számítanak, az NVIDIA komolyan szeretné, ha a jövőben a „3D PC" általánossá válna, természetesen az ő segítségükkel. Ennek érdekében az ASUS-szal közösen be is mutattak pár „3D PC-t", amelyek ára 1500 dollárnál kezdődne, és a megfelelő hardver mellett 120 Hz-es kijelzővel, előre beállított illesztőprogramokkal és aktív szemüvegekkel kerülnének forgalomba.

A notebookok és hagyományos desktopok mellett az egyre népszerűbb All-in-One gépek is 3D-képessé válnak. Az első ilyen példány az MSI által bemutatott Wind Top AE2420 3D, ami az MSI saját aktív szemüvegével érkezik (sajnos csak egy darabbal – egy háromtagú család tehát kénytelen lesz újabbakat vásárolni), és Core i7 processzorokkal, valamint Radeon HD5730-as GPU-val rendelkezik. Mivel a 24"-es, 1080p-s felbontású készülék érintőképernyős, egész jópofa 3D-s „irányítási megoldások" is elképzelhetők vele.

Persze az MSI sem hagyta ki a 3D-s noteszgépek kínálta lehetőségeket: az új GT660-as modelljük 16"-es kijelzővel, USB 3.0-s csatlakozókkal és Core i7-es processzorral rendelkezik. Grafikus kártyája a GTX 285M, ami viszont igazán különlegessé teszi, az az, hogy ennek ellenére nem az aktív szemüveges 3D VISION-t, hanem passzív megoldást használ.

A játékosok számára kitalált 3D-s megoldásoktól kicsit elkanyarodva láthattunk még ilyen térbeli webkamerákat (például az MSI-nél is, ahol még egy, gesztusokkal irányítható kezelői felületet is kifejlesztettek e mellé), videokamerákat és képkereteket/kijelzőket is.

USB 3.0 ÉS ADATTÁROLÁS

A táblagépekhez hasonlóan nagy számban fordultak elő a kiállításon az USB 3.0-s eszközök, mutatva, hogy az új szabvány gyors terjedésének immár nincs semmi akadálya. A különféle noteszgépek, alaplapok már a középkategóriában is sokszor ilyen új portokkal érkeznek, de rengeteg külső merevlemez és dokkoló is megjelent USB 3.0-s kivitelben. A maximális sebesség érdekében a Kingston SSD-alapú USB 3.0-s külső tárolót is bemutatott, amely valóban sokkal gyorsabb a merevlemezes változatoknál, és a rögtönzött teszt alatt 222 MB/másodperces adatátviteli sebességet ért el.

Érdekes módon az USB 3.0 a NAS-gyártók fantáziáját is megmozgatta – a Thecus például olyan kiegészítőt hozott a kiállításra, amivel a cég komolyabb, cserélhető adapterrel rendelkező tárolóinál a hagyományos gigabites portot USB 3.0-ra cserélhetjük, így voltaképpen egy hatalmas kapacitású és villámgyors külső merevlemezt kapunk. Érdekes módon a cég képes volt a 2,5"-es merevlemezeket használó N204 miniNAS esetében is lecserélni az adaptert, ami így egy apró, de választhatóan RAID1/0/JBOD üzemmódokat ismerő külső HDD-vé alakult.

TÁBLÁK ÉS E-BOOKOK

Amíg a 3D-s megoldásokkal leginkább a nagy cégeknél találkozhattunk, a táblagépek és e-book olvasók gyakorlatilag ellepték a kiállítás területét, sokszor még olyan cégek is készítettek egy tabletet vagy olvasót, akik egyébként egészen másféle kütyükkel foglalkoztak. Az ASUS ezen a téren is megpróbált valami különlegeset gyártani, és az Eee Pad mellett bemutatták az Eee Tabletet is, ami rögtön megpróbál egyszerre táblagép és e-book olvasó is lenni. A készülék fekete-fehér, kapacitív érintésérzékeny technológiát használó LCD képernyőt kapott, 1024×768 pixeles felbontással és a gyár által folyamatosan hangsúlyozott 2450 dpi-s felbontású digitalizálóval. Ennek és a mellékelt tollnak köszönhetően az Eee Tablet nemcsak olvasásra használható, hanem jegyzetelhetünk is rá, és ennek megkönnyítésére mindenféle alapgrafika is került rá (négyzethálós, vonalas, ponthálós papír stb.).

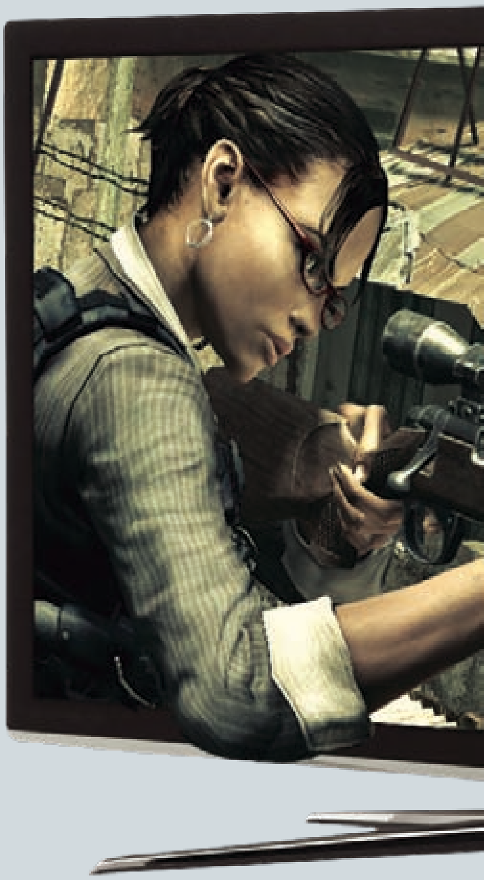
A szó klasszikus értelmében vett táblákból az egy négyzetméterre eső szám az Intel és a Microsoft standján volt a legmagasabb – itt nézhettük meg, hogy a különféle gyártók a stand tulajdonosának platformjára milyen eszközöket építettek. Az Intel esetében ez alapvetően a Moorestownt jelentette, míg a Microsoftnál a Windows 7-et és az újonnan bemutatott Windows Embedded 7 Compactot.

Nagy gyártóként az MSI sem akart lemaradni a versenyben, így elhozta a Wind Pad nevű modelljeinek prototípusait is, amelyeket leginkább csak üveg mögött lehetett megcsodálni. Az ASUS Eee Padhez hasonló módon itt is két készüléket láthattunk, az egyikük Atom processzoros és Windows 7-es, a másik Tegra2-es és androidos volt.

Az e-book olvasók frontján sajnos a népszerűséget bizonyító dömpingtől eltekintve újdonságról nem tudunk beszámolni: színes e-papírból csak egy speciális bemutatópéldányt láttunk, ettől eltekintve pedig csak 6-7-9 hüvelykes fekete-fehér E Ink kijelzők köré épített modelleket láthattunk, hol vezeték nélküli hálózati adapterekkel, hol azok nélkül.

Játék 3D-s tévéken

ELÉRKEZETT MÁR A 3D IDEJE?



[ÍRTA SPIDERMAN] **Boltokban az első 3D megjelenítésre képes tévék. A világpremierrel szinte egy időben már Magyarországon is kaphatók ezek a készülékek, de vajon alkalmasak-e arra, hogy megfelelően megjelenítsék a 3D-s játékokat?**

Sokan játszanak monitor helyett tévén, amit meg lehet érteni, hiszen a legtöbb lapostévé képátlója sokkal nagyobb, mint bármelyik monitoré, és ez egyértelműen fokozza a játékélményt. De mi a helyzet akkor, ha valóban 3D-ben szeretnénk játszani, azaz térbeli megjelenítésre hajtunk? Az a 3D. A képlet nagyon egyszerű: a megjelenítő két streamet fogad, ezek közül az egyik a bal szem számára készült képet, a másik pedig a jobb szem számára készült képet tartalmazza – valamilyen, a HDMI 1.4a szabványban definiált módon „csomagolva". Erre rögtön visszatérünk, mert fontos lesz!

A 3D HDTV-KET ALAPVETŐEN ARRA KÉSZÍTETTÉK FEL, HOGY 3D FILMEKET NÉZZÜNK RAJTUK

első gondolatunk az lehetne, hogy semmi gond; vegyünk egy 3D-s tévét, kössük össze a számítógéppel, és már mehet is a játék. Elvégre a PS3 is 3D-s lett, s ott valóban csak ennyit kell tennünk, ha 3D-ben szeretnénk játszani. A helyzet azonban – mint általában – most sem ennyire egyszerű. A 3D HDTV-ket alapvetően ugyanis arra készítették fel, hogy 3D filmeket nézzünk rajtuk, és így az elektronika képességei is ehhez mértek.

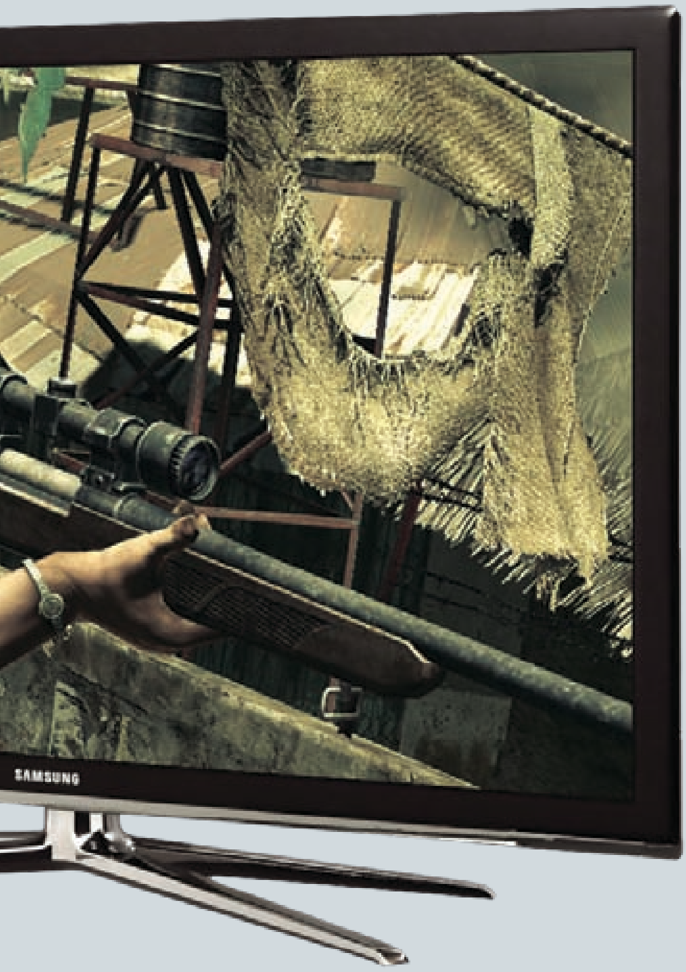
3D: A JÁTÉKOK ÉS A TÉVÉK

Ahhoz, hogy a 3D HDTV-k és a PC összekötésének problémáját megértsük, először is azzal kell tisztában lennünk, hogyan működik A tévé dolga az, hogy a két stream 1-1 képkockáját gyors egymásutánban jelenítse meg: azt kell megoldani, hogy minden első képkocka a bal szem képét, minden második képkocka pedig a jobb szem képét mutassa. A rendszert egy aktív vezérlésű szemüveg teszi teljessé, ami a szinkronjelek információi alapján hol a bal, hol a jobb szemet takarja ki. A váltások annyira gyorsak (másodpercenként kb. 100 váltás), hogy aki a tévé előtt ül, az gyakorlatilag mindkét szemével folyamatosan lát.

Most nézzük, hogyan működik az NVIDIA 3D VISON – egyelőre. A GPU mindkét szem számára hatvan-hatvan képkockát számol ki másodpercenként, amiket egymás után „fűz", és így továbbít a megjelenítő felé, 120 Hz-es képfrissítési frekvenciával. A szemüveg vezérlését egy jeladó végzi, amit USB porton keresztül kell a számítógépre csatlakoztatnunk.

Talán már ebből is látszik, hogy a gondot az jelenti, hogy a tévék, illetve a PC-k között egyelőre nincsen egy közös nevező, már ami a képfrissítési frekvenciát jelenti. Az ne tévesszen meg senkit, hogy sok LCD tévé már most 200 (vagy akár 400) Hz-es képfrissítési frekvenciát támogat, hogy a 600 Hz-es plazmákról ne is beszéljünk. Ezek a tévék csak a „kimeneti" oldalon támogatják ezeket a képfrissítési gyakoriságokat, az teljesen biztos, hogy az elektronika nem tudja fogadni a 120 Hz-es videojelet. Miért? Azért, mert a tévékre rendszerint HDMI csatoló kerül, de csak single-link, márpedig ennek sávszélessége csak 60 Hz-re, azaz másodpercenként 60 képre elegendő. A 3D tévéknél már más a helyzet, de csak elvileg. Ezek a tévék a HDMI 1.4-es szabványnak megfelelő csatlakozókat kapták, amelyeken keresztül már lehetőség van arra, hogy két szeparált 60 Hz-es streamet küldjünk a tévé felé – ezzel viszont az a gond, hogy a PC-be építhető videokártyák egyelőre nem HDMI 1.4-es verziójúak, másrészt azonban a GPU nem is két 60 Hz-es, hanem egyetlen 120 Hz-es video-adatfolyamot továbbít, amivel még a 3D-s tévék sem tudnak mit kezdeni.

A PC-s 3D-s játékok egyelőre hadilábon állnak a 3D-vel, a Sony azonban már korábban megoldotta, hogy a PlayStation 3 a 3D-s anyagokkal is működjön. Ennek a dolognak ára is van persze; mivel a Sony



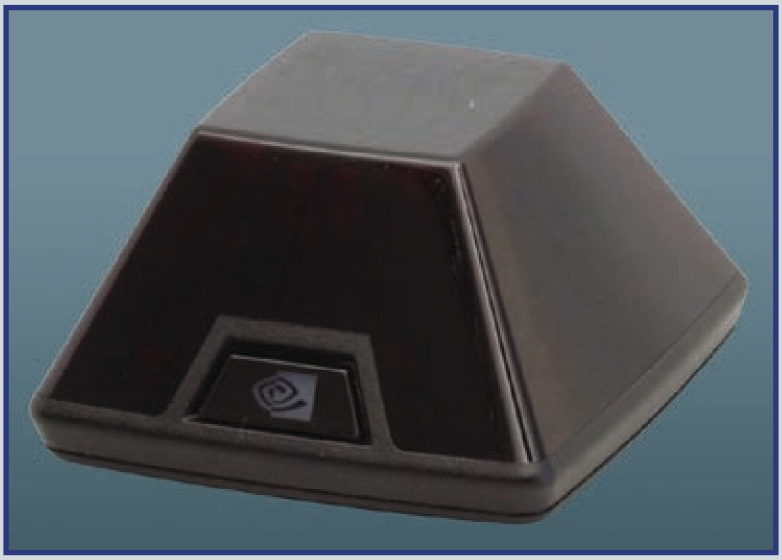
PS3 nem HDMI 1.4a szabványú kimenettel bír, a Sony csak úgy tudja megoldani azt, hogy a 3D-s tévéknek 3D-s stream menjen, hogy a 3D-s anyagokat 24 fps-es képfrissítéssel adja ki. Arra ugyanis még a HDMI 1.3 sávszélessége is elég, hogy két 1080p@24 Hz-es streamet továbbítsunk rajta (mivel a HDMI 1.3 specifikációja alapján legfeljebb a 1080p@60 Hz támogatott).

KÉSZÜLŐBEN A MEGOLDÁS

Ugyanez a dolog megoldható PC-vel is, az NVIDIA 3D VISION-t használva – a kérdés most már csak az, hogy mikor, illetve az, hogy milyen minőségben. Az NVIDIA hamarosan készen lesz azzal a meghajtóprogrammal, amelyik a 3D HDTV-ket is támogatja, egyelőre azonban még csak a Coming soon…, azaz a Hamarosan érkezik feliratot tartalmazza a cég erre a kérdésre vonatkozó weboldala. A Computex 2010-en felállított NVIDIA sátorban azonban már élőben is meg lehetett nézni a rendszert működés közben, így a szoftver hamarosan tényleg a felhasználók kezébe kerülhet. Nyilván az NVIDA többféle módon is megoldhatja a 3D anyagok továbbítását, attól függően, hogy milyen HDMI kimenet

TUDTAD-E?

A gyártók aktív és passzív 3D rendszert egyaránt építettek már, de kereskedelmi forgalomba egyelőre csak az aktív rendszerek kerültek. Ennek oka igazából csak annyi, hogy az aktív rendszer a felbontást nem befolyásolja, míg a polarizációs adott esetben ronthatja a képminőséget. A passzív rendszerhez nem szükséges külön vezérlőelektronika, ezzel szemben az aktív megoldáshoz igen. Utóbbi esetben a szemüveg felváltva jeleníti meg a képeket a jobb és a bal szem számára, míg a passzív szemüveg optikai elven választja szét a két szem számára a képet.



Az nVidia 3D Vision jeladója teremt kapcsolatot a számítógép és a 3D szemüveg között, ez vezérli, hogy a kijelzőn éppen megjelenő képet melyik szemünk láthassa

található azon a videokártyán, amely a 3D HDTV-t meghajtja majd. Az 1.3-as kimenettel rendelkező VGA-k esetében felbontás szempontjából a 1080p@24 Hz a legjobb opció, persze azt mérlegelni kell, hogy a 24 Hz-es képfrissítés a játékmenet folytonosságának szempontjából nem a legjobb választás. Ha például FPS-t játszunk, számítanunk kell arra, hogy a kelleténél jóval többször lőnek majd le minket.
A 24 Hz lassúságát kompenzálhatjuk a tévék 100 Hz-es képalkotás funkciójával, ha akarjuk – és persze, ha a tévé is támogatja ezt. Viszont ebben az esetben a tévé köztes képkockákat számol ki, ami számottevően növelheti az input lagot. Alternatívaként itt lehet az 1080i@60Hz, ám ebben az esetben már a side-by-side vagy top-bottom megjelenítési módot kellene alkalmazni, ami azt jelenti, hogy a Full HD részletesség felét kapjuk csak meg, mert vagy az oszlopok száma, vagy a sorok száma feleződni fog. Ha beérjük alacsonyabb felbontással, akkor a tévé valószínűleg kezeli a 720p@60 Hz-es jelet is.

HDMI 1.4a szabványú csatlakozás esetén a sávszélesség már elég lenne akár a 120 Hz-es kép fogadásához is, azonban a tévék elektronikája két 60 Hz-es streamet vár inkább. Full HD felbontás választása esetén azokat is csak váltott soros felbontásban, mert a HDMI 1.4a a következő formátumok ismeretét teszi csak kötelezővé: 1080i@50Hz, 1080i@59,94/60Hz, 720p@50Hz, 720p@59,94Hz, 1080p@23,97Hz valamint 1080p@24Hz. Ezt egészíthetik ki a gyártók opcionálisan 1080p@23,97/24Hz-vel. A HDMI 1.4a játékokhoz ráadásul a 720p-s felbontást ajánlja. Ami nagyon fontos, az az, hogy a tévék 3D módban mindenféleképpen két streamet várnak, mert csak így tudják eldönteni, hogy éppen a bal vagy éppen a jobb szem számára készült képet adják ki – emlékezzünk rá, hogy a cikk elején a 3D HDTV-k működésénél leírtuk, hogy a tévék a szemüveg szinkronjelének vezérlését is ellátják.

A fentiekből kiderült tehát, hogy aki 3D HDTV-t szeretne PC-vel összekötni, és úgy szeretne játszani, annak egyelőre várnia kell, addig biztosan, amíg az NVIDIA kiadja azt az illesztőprogramot, amelyikben már a HDTV-k kezelése is megjelenik. Pontos dátum erre vonatkozóan nincsen, szerintünk a következő néhány frissítés egyike meghozza a várt opciót, így a nagy képernyős 3D játszadozásra néhány hónapon belül sor kerülhet.

ALTERNATÍVÁK

Aki nagy képátlót szeretne otthonra, de nem bír várni, annak azért tudunk alternatívákat ajánlani. Az egyik legkézenfekvőbb dolog, amit tehetünk, az az, hogy veszünk egy PS3-at, ami már most biztosan 3D-s, és a tévékkel is képes együttműködni. A baj csak az, hogy jelen pillanatban 2+2 fél játék 3D-s, igaz, a Sony az E3-on bejelentett további tíz 3D címet, amelyek hamarosan érkeznek. A PS3 ellen szól az is, hogy a játékkonzol fogyasztása igen magas. A PS3 ugyanakkor sok 3D-s játékot nem tud felmutatni. Nem így az NVIDIA 3D VISION, amely már most rengeteg, 400-nál is több játékcímet támogat. A nagyméretű kép előállításához mi is lehetne jobb, mint egy projektor – itt csak annyi a megkötés, mint egy LCD monitornál. Vagyis, hogy a projektor elektronikájának tudni kell fogadni a 120 Hz-es képfrissítésű jelet. Több gyártó is rendelkezik már 3D-s projektorral, az NVIDIA honlapján a 3D szekcióban megtalálható a kompatibilis termékek listája. A szinkronjel biztosítása ez esetben természetesen a 3D VISION feladata lesz!

Aki mindenáron tévét szeretne, annak jó hír, hogy a Mitsubishi termékpalettáján vannak brutális méretű hátulvetítős 3D HDTV-k. Rossz hír viszont az, hogy a készülékek elég drágák, de ez igazából mindegy is, mert a japán gyártó csak az USA-ban és Japánban forgalmazza a termékeket, idehaza tehát esélyünk sincs megrendelni egy ilyen 60-80 colos monstrumot.

ÖSSZEGZÉS

A 3D filmnézés még gyerekcipőben jár, ezért nem meglepő, hogy a 3D játékok 3D HDTV-n való megjelenítése sem kiforrott egyelőre. A helyzet hamarosan változhat az NVIDIA jóvoltából, de jelenleg a 3D HDTV – PC kombináció helyett jobban járunk a projektor+PC vagy a 3D HDTV + Sony PS3 összeállítással.

Egyre rövidebb életciklusú technológiák

A TARTÓSSÁG NEM SZÁMÍT

Napjainkban egy új elektronikai készülék nagyjából egy évig van piacon – utána leváltja a jobb és szebb utódja. Bár érdemes készen állni a fejlesztésre, váltani nem mindig érdemes.

Az elektronikai eszközök pillanatok alatt „elektronikai hulladékká" válnak. A gyártók kegyetlen tempót diktálnak, egy-egy termék életciklusa átlagosan nem több egy évnél (s van, ahol – pl. a videokártyáknál – még ennél is kevesebb). Így amint egy eszköz megjelenik és mi megvásároljuk, már az első perctől veszít az árából. Vegyük például az Apple iPhone-t: az első modell 2007 novemberében jelent meg rendkívül magas, mintegy 400 eurós (100-150 ezer forintos) áron. Aki beruházott rá, mindössze 8 hónapig büszkélkedhetett vele, hogy övé a legszebb, legújabb példány, máris jött az iPhone 3G, és erkölcsileg elavulttá tette az elődjét.

Megjelenése óta a Sony PlayStation 3 játékkonzol is megélt már három komolyabb ráncfelvarrást. A 2007-es év elején még 600 eurót kellett kiszurkolni a pénztárnál, ha valaki a legújabb játékokkal akart játszani. Októberben már csupán 400 eurót kértek a konzolért, igaz, közben eltűnt belőle a visszamenőleges kompatibilitás, és a háttértár is kisebb lett.

ÚJ KÜTYÜK „KIS" HIBÁKKAL

Az elektronikai ipar kegyetlen iramban halad, és ezért javarészt a technológiáért rajongó, megszállott vásárlók felelősek, akik az elsőségért és birtoklási vágyuk azonnali kielégítéséért cserébe hajlandóak akár prémium árat is megfizetni. Nagy-Britanniában például minden évben 3 milliárd angol fontot költ ez a vásárlóréteg olyan új elektronikai berendezésekre, amikre még bevallásuk szerint sincsen égető szükségük. A gyártóknak pedig nagyon komoly nyomást jelent, hogy évente képesek legyenek annyi újdonságot bemutatni az előző generációhoz képest, hogy a vásárlók úgy lássák, tényleg látványos fejlesztés történt rövid idő alatt, és hajlandók is legyenek pénzt áldozni a váltásra. Valójában azonban a legtöbb esetben ezek csupán kisebb ráncfelvarrások, vagy ahogy az a tévégyártók esetében ismert, az előző verziókból szándékosan visszatartott fejlesztések.

KINDLE 1

INDULÓÁR
~ 90 ezer forint
ELÉRHETŐ
2007 novemberétől
2009 februárjáig
(utód: Kindle 2)

PS3 – 60 GB

INDULÓÁR
~ 170 ezer forint
ELÉRHETŐ
2007 márciusától
2007 októberéig
(utód: PS3 40 GB)

X360 PRO

INDULÓÁR
~110 ezer forint
ELÉRHETŐ
2005 decemberétől
2007 augusztusáig
(utód: X360 Elite)

Ha minden fejlesztést egyetlen generációváltással bemutatnának, a vásárlók évekre „leragadnának" egyetlen generációnál, ami azonnal megtörné ezt a körforgást. Például a Philips jelenlegi tévéi már támogatják a DLNA-t, ám a HD-ről ebben az esetben le kell mondanunk. Nyilvánvaló, hogy a technológia adott, de valami „újdonságra" szükség lesz jövőre is. Vagy nézzük a PlayStation 3-at: az újabb modell lényegében ugyanarra képes, mint az előzőek, csak kisebb, halkabb és kevesebbet fogyaszt – ez sok ember számára már elegendő ahhoz, hogy eldobja régi, egyébként tökéletesen működő PS3 konzolját, és megvásárolja az új, Slim kiadást.

Az extrém rövid életciklusban nem jut elegendő idő a tesztelésre sem, így sok esetben a megjelenés napját követően máris érkeznek a hibajavítások és bocsánatkérő nyilatkozatok. A legjobb példa erre a Microsoft Xbox 360. A Sonyval vívott ádáz harc miatt az MS fontos tesztelési szakaszokat ugrott át az első Xbox 360 készítésekor. Ennek eredménye több millió peches felhasználó lett, akiknél tervezési hibából kifolyólag a konzol túlmelegedett és elromlott. Ezt világító piros LED-ekkel jelezte a gép, amit a felhasználók el is neveztek Red Ring of Death (a halál vörös gyűrűje) jelenségnek. A Microsoft lehet, hogy legyőzte a Sony-t megjelenési dátumban, cserébe viszont nagy árat kellett fizetnie: a hibás konzolok cseréje 1 milliárd dollárjába került.

A Google Android mobil oprendszere rakétaként száguld a népszerűségi lista élére, ám itt sem minden tökéletes. Rengeteg, köztük sok egészen friss mobiltelefonon még az elavult, 1.5-ös OS fut, ami a Google által bevallottan sok hibával van tele, és fontos szolgáltatások hiányoznak belőle. Ma már piacon van a 2.1-es, és készül a 2.2-es (Froyo kódnevű) kiadás is, ám az újabb és sokkal jobb rendszereket nem lehet ezekre a régi telefonokra feltelepíteni, mivel a készülék gyártója nem adaptálta az új rendszereket a régi telefonokra. Ez sok pénzbe

A vatera.hu a legismertebb magyar online licitoldal, ahol eladhatjuk levetett készülékeinket, és olcsón találhatunk másikat

és időbe kerülne, amit inkább új telefonok és szoftverek fejlesztésére fordítanak a cégek, és reklámra, amivel ráveszik a régi telefonok tulajdonosait a cserére. Az egész világra kiterjedő felmérések azt mutatják, a vásárlók kaphatók erre: az emberek 65%-a maximum kétévente lecseréli telefonját. A fiatalabb korosztály esetén pedig ez az időtartam mindössze 11 hónap.

KÉSZÜLÉKEK A MÚLTBÓL

Az elektronikai készülékeknél nem mindig a legjobb döntés a legújabbat választani, különösen akkor, ha nem is feltétlenül használnánk ki minden új szolgáltatást. Egy régebbi modellel adott esetben több előnyhöz jutunk: kiforrott terméktámogatás, gyárilag megoldott apróbb hibák revízió-frissítéssel és jelentősen alacsonyabb ár. Ilyenkor már azt is látjuk, hogy vélekednek a tulajdonosok az adott készülékről. Modellváltások idején a régebbi típusokat gyakran akciózzák, így igen kedvező áron lehet hozzájutni ezekhez az „elavult" készülékekhez. Televízióknál például kifejezetten jól működő stratégia lehet, hogy az éppen leváltott, régebbi generáció csúcsmodelljét választjuk a jelenlegi generáció középkategóriája helyett. Tökéletes példa az iPhone is: a legújabb iPhone 4 látványos újdonságokat hoz, de az olcsóbb, egyéves 3GS továbbra is jó készülék, amire egy ingyenes firmware-frissítéssel elérhető lesz a legtöbb új (szoftveres) szolgáltatás.

ILYEN GYORSAN VÁLIK AZ ÚJ TECHNOLÓGIA HASZONTALAN FÉMHULLADÉKKÁ

2007 2008 2009 2010

MINDEN ÉVBEN EGY IPHONE A ZSEBBE

Az iPhone-t megjelenése óta évente leváltja az Apple. Az iPhone 2G ma már filléres áru, az újabb változatok megvételére „visszatartott" szolgáltatásokkal és néhány látványos újdonsággal próbálják rávenni a vásárlókat.

2007 2007 2009

A JÁTÉKOK ETTŐL NEM LESZNEK JOBBAK...

A PS3-nál a hardver igencsak szükséges optimalizálása mellett a folyamatos firmware-frissítések hoztak kellemetlenségeket is: elsőként a PlayStation 2-kompatibilitásról kellett lemondani, később a Linux-támogatás is kikopott.

2007 2009 2009

...S A KÖNYVEK SE VÁLNAK ÉRDEKESEBBÉ

A Kindle e-könyv olvasóját 15 hónapig árulta az Amazon, majd bemutatta a Kinlde 2-t. Ez már csak négy hónapig bírta, amikor is a cég bemutatta a következő frissítést, a Kindle DX-et.

GIGABYTE H55N-USB3

írta: Martinm

A microATX-nél kisebb, mindössze 17×17 cm-es mini-ITX formátum az Atom-alapú nettopok és HTPC-k privilégiuma – volt. A Gigabyte H55N-USB3-as modellje felrúgja a szabályokat, és miniatűr méretben kínálja mindazt, amit eddig csak egy ATX laptól várhattunk el. A miniatűr alaplap nem holmi „gyerekjáték" Atom vagy egyéb, ehhez hasonlóan gyenge CPU-val van gyárilag készre szerelve, hanem egy teljes értékű Intel H55 chipkészlet dolgozik rajta (pontosabban csak egyetlen chip), ami mellett egy LGA1156-os foglalatot találunk. Ebbe bármilyen, LGA1156-os Core i3/i5/i7-es processzort belepakolhatunk. A H55 támogatja a Clarkdale Core i3/i5 integrált Intel HD Graphics vezérlőjét, így ilyen processzornál a videovezérlővel sem kell bajlódnunk, a hátlapon minden szükséges kimenetet megtalálunk. Az alaplapon – a nyilvánvaló helyhiány miatt – két DDR3-as DIMM foglalat van, amibe akár 8 GB memóriát is szerelhetünk. Ugyan mini-ITX platformról beszélünk, a H55N-USB3 esetében azonban ez nem zárja ki a játék lehetőségét sem: a PCIe x16 foglalatba bármilyen videokártyát betuszkolhatunk, az egyetlen korlát a gépház mérete lesz. Az alaplap emellett minden olyan szolgáltatást és vezérlőt megkapott, amit micro ATX-es testvérei. Kapunk 4 SATA RAID vezérlőt, 1 eSATA csatlakozást, 8 USB 2.0-t kiegészítve két darab USB 3.0-val, gigabites LAN-t és 8 csatornás hangkodeket is. A Gigabyte mindehhez még számtalan saját extrát adagolt, úgymint tuningbarát BIOS-t, Dynamic Energy Saver 2-t, DualBIOS-t és Smart6-et.

Az alaplap teljesítménye párban van a nagyobb modellekével, legyen szó akár normál ATX változatokról. A miniatűr méret sem szolgáltatásokban, sem kompatibilitásban, sem pedig teljesítményben nem jár hátránnyal, csupán a bővíthetőségből kell feláldoznunk – ezért pedig bőségesen kárpótolnak az integrált vezérlők. Aki pedig kételkedne az egészen jól árazott H55N-USB3 teljesítményében: nos, a TwoForForty csapat egy Core i5 655K CPU-t léghűtéssel 5,25 GHz-re tuningolt ebben a miniatűr lapban.

9.4

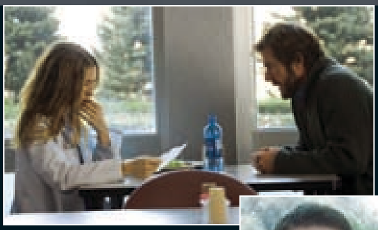
Eszköz
alaplap
Info
www.giga-byte.hu
Ár
29 900 Ft

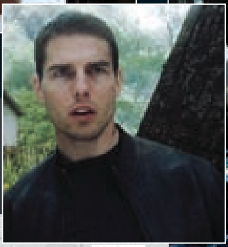
AQUA GAMER GURU TREND ÉS MAX

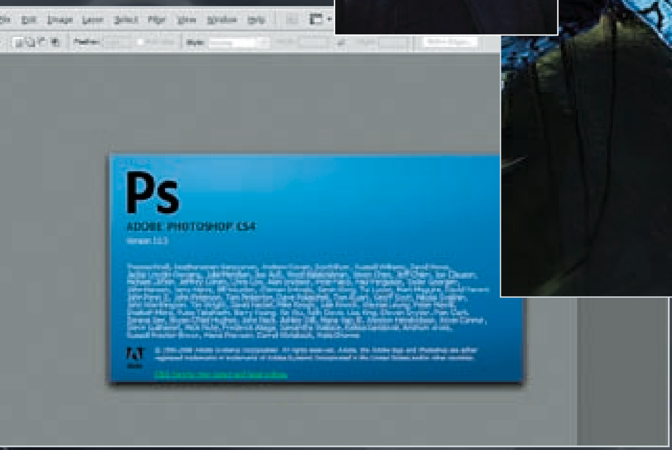
írta: Miguel

A hogy az már talán sokaknak feltűnt, az elmúlt néhány számban új elemmel bővültek egyes cikkeink: a régóta hiányolt teljesítménytesztek kerültek be olyan játékok mellé, amik kapcsán talán sokan kérdezik meg, „fut-e majd a gépemen". Mivel nagyon sok olyan levelet is kapunk, amiben azt kérdezitek, milyen gépet érdemes manapság vásárolni, az AQUA Electromax munkatársainak segítségével összeállítottunk két jó példát – az AQUA Gamer Guru Trendet és Maxot. Az előbbi gép tipikusan azoknak készült, akik bár szeretnek játszani, nem szívesen áldoznának többet egy gépre, mint amennyibe egy komolyabb irodai PC kerül, a Max azonban (ahogy a neve is mutatja) minden olyat tartalmaz, amire egy komoly játékosnak szüksége van, mégsem szalad ki a lábunk alól a talaj, amikor a végén a kasszához fáradunk. Azonban van még közös pont a költséghatékonyságon túl is: mindkét konfigurációnál fontosnak tartottuk, hogy jól szellőző, könnyen szerelhető, tágas, mégis pofás házba pakoljuk a különböző alkatrészeket, így esett a választás az ASUS és a Thermaltake egy-egy dobozára. Alaplapok tekintetében a megbízhatóság és a sebesség egyaránt fontos szempont volt, ráadásul a két ASUS lap igencsak időtálló, hiszen mind a Socket AM3, mind az LGA1156 tokozásba találni a pénztárcánknak megfelelő processzort. Videokártyák tekintetében nyilván lenne lehetőség arra, hogy drágább vagy gyorsabb eszközöket válasszunk, azonban az eddigi tapasztalatok alapján erre semmi szükség, hiszen ár-érték arányban már így is világbajnok gépeket kapunk, a Max értékei pedig még semmilyen játékban nem mentek 30 FPS alá, így nem hisszük, hogy érdemes lenne súlyos tízezrekkel megnövelni az amúgy igencsak barátinak mondható végösszeget. Álljon azonban itt pár szó a hétköznapok tapasztalatáról is, hiszen egy PC esetében nem feltétlenül a játékkal töltött órák alatt szerzett élmények határozzák meg a végső véleményt. A két gép magától értetődő módon kezel minden olyan feladatot, ami két Bad Company 2 kör közt elénk áll, az irodai szoftverek egy pillanat alatt indulnak, de a komolyabb erőforrást igénylő képszerkesztő vagy tördelő-tervező alkalmazások sem jelentenek kihívást az igásló szerepét is szívesen betöltő konfigoknak. Ha valakinek tehát fontos, hogy jó áron jusson minden igényt kielégítő PC-hez, az alaposan nyálazza át az AQUA weboldalán található ajánlatot.

Eszköz
számítógép
Info
www.aqua.hu
Ár
Trend: 99 990 Ft
Max: 199 990 Ft







LETÖLTÉS

A jog hálójában

LEGÁLIS VAGY ILLEGÁLIS?

A június közepén végrehajtott razziák során számos hazai ingyenes torrentoldal szervereit lefoglalták, így ismét reflektorfénybe kerültek a netes letöltések. Felmerül a kérdés, hogy melyik filmet, albumot vagy programot szedhetjük le büntetlenül. Az alábbiakban segítünk kiigazodni a jog kusza hálójában, és megnevezzük a legjobb weblapokat, ahonnan legálisan lehet letölteni.

Az internet réges-régen a bombagyártó kézikönyvről volt ismert, majd a pornó volt terítéken, ma pedig a legtöbb felhasználónak az ingyen letölthető filmek, zenék és programok ugranak be a net szó hallatán. Nem is csoda, hiszen az egyre szélesebb sávokat a szolgáltatók is a multimédia-előnyök hangoztatásával szeretik eladni, elvégre a böngészéshez, levelezéshez nincs szükség különösebben nagy sebességre. Azonban aki a net bekötésének vagy kibővítésének másnapján bátran belevág a filmek, zenék, programok keresésébe, az akár rá is fázhat. Ez elsősorban azokra igaz, akik nem tudják pontosan, hogy mit engednek meg a jogszabályok, és mikor lépik át azokat a láthatatlan határokat, amiktől egyrészt büntethetővé válnak, másrészt esetleg fel is keltik a hatóságok figyelmét. Például névvel, telefonszámmal kérni tanácsot feltört programok futtatásához egy nyilvános fórumon tipikusan nem nevezhető zseniális húzásnak.

Ráadásul aki a net sötétebb sikátoraiban sétálgat, nemcsak a rendfenntartók, de akár a világhálón ügyködő, gyanútlan áldozatokra utazó bűnözők figyelmét is felkeltheti. Itt persze nem arra kell gondolni, hogy néhány rosszarcú alak kimegy az egyszeri user lakására, és viszi a PC-t meg a plazmatévét. Sokkal inkább arra, hogy spamekkel árasztják el a postafiókját, vagy átverős weboldalakon terjesztett rosszindulatú kódokkal próbálják meg átvenni a hatalmat a gépe fölött, s például megszerezni a jelszavait, bizalmas adatait.

Az alábbiakban igyekszünk megmutatni a kalandor lelkületűeknek, mi az, amit még (nagyjából) biztonságosan meg lehet tenni a joghézagok és jogalkalmazási gyakorlat létrehozta szürke zónákban. És mi az, amit már nem szabad – vagy legalábbis fennáll a veszélye, hogy viselni kell a cselekedet következményeit. Aki pedig inkább biztosra menne, annak igyekszünk ingyenes vagy olcsó alternatívákat találni, és megmutatni, hogy milyen honlapokon érdemes elindulnia, ha legális és biztonságos módon kíván hozzájutni a filmekhez, zenékhez és programokhoz.

FILM: CSAK KAPNI SZABAD, ADNI NEM

ILLEGÁLIS

A filmek jelenlegi jogállása Magyarországon eléggé különleges, és persze ideiglenes is – ám már hosszú évek óta az, és úgy tűnik, még egy darabig ez nem is fog változni. Ennek értelmében a filmek és sorozatok letöltése nem büntetendő, de a megosztásuk már annál inkább. Ez leginkább a P2P fájlcserélő programok és oldalak használatát tiltja, hiszen ezen közösségi eszközökben már az első biteket is rögtön visszaosztja a rendszer. Léteznek ugyanolyan megosztóprogramok, amikben a feltöltést le lehet csökkenteni 0-ra, de az ilyennel próbálkozókat az elitebb, kisebb hazai torrentoldalak például biztos nem látják szívesen, a nagy, szabadon hozzáférhető, nemzetközi oldalakon pedig lassabb letöltésre számíthatnak és figyelő tekintetekre.

A filmkészítők és jogvédők ugyanis igyekeznek beépíteni embereket a P2P hálózatokba, és a hatalmas nyílt körök esetében nincs is nehéz dolguk. A téglák ezek után figyelik, ki tölt le tőlük, vagy kitől tudnak ők letölteni (hogy ők maguk közben részesei a P2P élménynek, annak kimagyarázására egész ügyvédi karuk akad a cégeknek). Sajnos már hazánkban is több alkalommal előfordult, hogy a megosztáson kapott személy internet-szolgáltatóján keresztül próbáltak nyomást gyakorolni a feltöltőre. Az amerikai bűnügyekben többé-kevésbé már bevált három hibapontos törvény kalózkodásellenes változatának értelmében pedig a harmadik eset alkalmával (hogy ehhez bizonyíték is kell, vagy elég a gyanú, az nem mindig teljesen tisztázott) a szolgáltatónak le kell állítania annak az internet-hozzáférését, aki szerzői jogokat sért. A törvény már EU-szerte ismert, és több országban bevezették vagy tervezik bevezetni. Franciaországban már látszik is az eredmény: a P2P-használók száma 15%-kal csökkent. Ellenben a sima letöltési oldalak és adatfolyamok használóinak száma megnőtt, azaz a jogsértések aránya valójában még nőtt is egy kicsit.

A jogvédelem másik, „kissé” visszás eleme, hogy a vásárló nem bánhat szabadon a jogvédett filmekkel. Tilos ugyanis a szerzői jogvédelmet szolgáló biztonsági intézkedés feltörése, megkerülése, azaz a lemezek rippelése. Ha valaki DVD-s kedvenceiből készítene egy másolatot számítógépére vagy hordozható eszközére, hogy neki tetsző körülmények között nézhesse meg, lebukás esetén komoly büntetésre számíthat.

SZÜRKE ZÓNA

Mint az az eddigiekből már kiderült, a filmek letöltése jelenleg nem büntetendő. Ám természetesen nem is legális és helyes, így tökéletes példája a szürke zónának, valamint a jogtúlvédelem tragikomikus eredményeinek. Az üldözött, P2P hálózaton fájlokat csereberélő netizeneket ugyanis a törvény ökle ezzel a – néha csak leleményes egyetemisták, néha kőkemény maffiózók által fenntartott – fizetős letöltési oldalak felé noszogatja. Azután e letöltési oldalakat persze szigorúan üldözi a törvény alapján a rendőrség, bár egy kis netes kereséssel, mondjuk az smsweb címszóra, bárki több tucatnyi békésen működő oldalra bukkanhat. (Épp a bevezetőben említett razziák kapcsán tették fel többen a költői kérdést, hogy miért pont az ingyenes oldalakra szálltak rá, amíg a fizetős warez oldalakat békén hagyták.) A jogvédők egyetlen szerencséje, hogy ezen oldalak egy része igyekszik mindenkit kifosztani, azaz csak ígéri a tartalmat, de alig szolgáltat valamit a befizetett összegért cserébe. Így a felhasználó végül esetleg elfordul az ilyen oldalaktól – hacsak közben nem talál megfelelő, legalább a betyárbecsületet ismerő helyet.

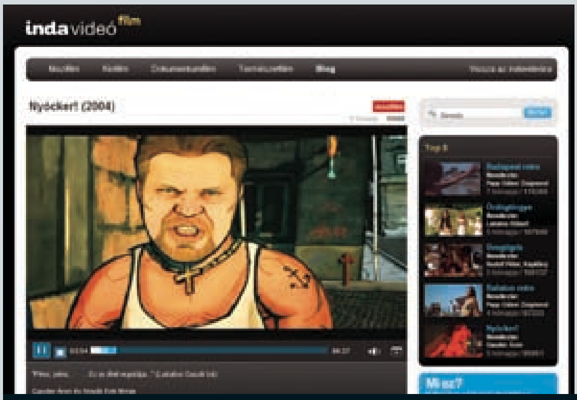
Még zavarosabb a helyzet a külhoni tévé- és filmlejátszó oldalakkal, mint pl. a hírhedt Hulu.com. Alaphelyzetben a szolgáltatás nem is vehető igénybe Magyarországról, de néhányaknak sikerült anonimizátorokkal (pl. Hotspot Shield) vagy kissé bonyolult és meglehetősen lassú VPN kapcsolattal csatlakozniuk az oldalhoz. Ezzel ugyan megsértik az oldal szabályzatát, ám a Hulu ilyenkor nem szalad rendőrért és ügyvédért, inkább a szűrést fejleszti, hogy kizárja a jogtalanul kapcsolódókat.

Hasonlóan „nem kérdezzük – ne mondd” elv alapján működik pl. a YouTube videók letöltése. Azt ugyanis nem szabad. Meg persze jogvédett anyagokat feltölteni sem szabad. Utóbbi elv miatt előszeretettel törölnek az illetékesek pl. zenesávokat olyan amatőr videókból, amik a Guitar Hero vagy Rock Band sorozatból tartalmaznak bemutatót. Az egyenlet másik oldalán ellenben számos sorozat összes része, több nyelven és felirattal békében elfér a rendszerben. Nagyjából ugyanilyen logikus és rendszerezett a letöltési tilalom is. A YouTube egyelőre békésen tűri, hogy számos letöltési oldal és program létezik, mint például a népszerű Video DownloadHelper kiegészítés a Firefoxhoz.

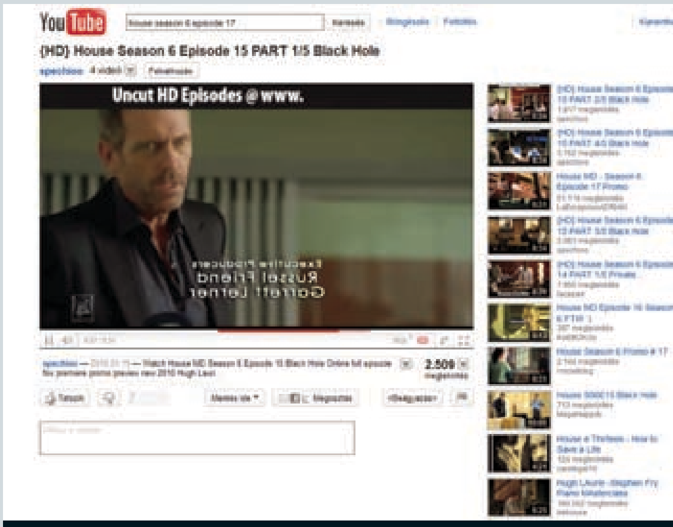
LEGÁLIS

Jogtiszta tartalomhoz sem túl bonyolult hozzájutni, mármint annak, aki hajlandó fizetni érte, mert a fő szempontja a kényelem, valamint a szinte azonnal nézhető film. Jelenleg is fut egy nagyobb netszolgáltató reklámja a televízión keresztül elérhető videotékáról, és nagyobb konkurensei is tartanak fenn ilyen szolgáltatást. Igaz, ezen esetekben, ha nem is túl nagy összeget, de fizetni kell a filmekért – egy-egy nézőcsalogató akció kivételével. Bár ingyenes és legális tartalomra már nehezebb bukkanni, de a YouTube-on is ritka kincseket lelhetünk, valamint a tévécsatornák oldalain is érdemes jól körülnézni streamelhető vagy letölthető tartalom után kutatva. Azonban be kell látni, egy netes film a legális, ingyenes és friss követelményekből legtöbb esetben csak kettőnek tud megfelelni.

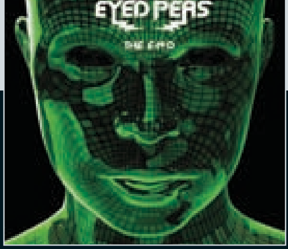
FILM.INDAVIDEO.HU
VIDEOTAR.MTV.HU
WWW.AXN.HU/FULL-EPISODES
WWW.JUSTIN.TV



A választék továbbra sem túl bő, és a legfrissebb Hollywoodi művekre sem számíthatunk, de akad ingyenes film legális forrásból



A jelenleg is futó sorozatokat tűzzel–vassal irtják, de mindig akad valamilyen kibúvó



ZENE: RETTEGJ AZ IPARÁG BOSSZÚJÁTÓL!

ILLEGÁLIS

A jogvédelem legvitatottabb területe kétségtelenül a zeneipar. Az iparág ugyanis nagyon lelkesen és hangosan szenved a letöltések miatt, iszonyatos károkat és a zenealkotás ellehetetlenítését emlegetve. Az ellenérvek sem kevésbé hangzatosak, általában a DVD filmeket is messze meghaladó albumárakat emlegetik, és azt, hogy a lemezeken nagyrészt töltelékszámok szerepelnek – a 2-3 húzó sláger mellett. Ráadásul míg egy programozó, vagy filmszínész tényleg csak az adott termékből él, a zenészek vállalhatnak koncerteket és fellépéseket, ahol a belépőjegyekből és emléktárgyakból szép összeg folyik be – mivel egyik sem letölthető.

Ugyanakkor látszik az is, hogy a zeneipar tényleg nem áll jól. Mi sem példázza ezt jobban, mint hogy hazánkban idén már 5000 eladott CD aranylemeznek számít, míg 1992-ben még 100 000 korongot kellett ehhez eladni – és a kétszer annyi után járó platina fokozatnak is volt egy duplája, a gyémántlemez. De ez nem feltétlenül a letöltők sara, hiszen a rendszerváltás után is volt már másolás.

Alapvetően a zenére is igaz, amit a filmekről elmondtunk. Letöltésük még elmegy (bár ezt a másolásvédelem kérdése miatt folyamatosan támadják a jogvédők), de a visszaosztása már súlyos bűn (ahogy a védett CD rippelése is…). Hogy miért intünk sokkal komolyabb óvatosságra, mint a filmek esetében tettük? Mert továbbra is a zenemegosztás kategóriában születnek a civilek elleni legsúlyosabb szerzői jogi ítéletek világszerte, a számok értékét önkényesen megállapítva.

A RIAA rekordja eddig 675 000 dollár 30 zeneszám megosztásáért. Ezért mindazoknak, akik első kérdése egy adott P2P programmal kapcsolatban, hogy hogyan lehet zenét letölteni, csak azt tudjuk tanácsolni: inkább ne is próbálkozzon.

Előbb-utóbb a hazai jogvédők is elő akarnak majd állni egy hasonlóan kiugró ítélettel, és nem érdemes ebbe a vendettába belekeveredni. Reménykedjünk inkább abban, hogy ugyanezen hazai jogvédők egyszer csak elkezdenek azért harcolni például, hogy az iTunes elérhető legyen idehaza, a zeneszámok szinte korlátlan választékával. Addig pedig maradnak a már működő legális, vagy legalábbis félig legális megoldások.

A Grooveshark-hoz hasonló oldalakon mindenki ingyen meghallgathatja kedvenc számait

SZÜRKE ZÓNA

Akadnak persze olyan zenebeszerzési lehetőségek is, melyek miatt elméletileg nem eshet baja a próbálkozónak – bár megszegi az adott oldalak szabályzatát, de azok tudta nélkül. Ezen megoldások inkább némi szakértelmet és befektetett időt, energiát kívánnak. A legegyszerűbb megoldás a YouTube-on megtalálható klipek zenéjének elmentése a Free YouTube to MP3 Converter programmal. Ha azzal valaki zátonyra fut, még mindig beválhat a videó letöltése, majd átalakítása például a Format Factory alkalmazással.

Hasonló a helyzet az olyan oldalakkal, mint a last.fm, Stereomood vagy a Grooveshark esetében. Ezek a zenei portálok rengeteg remek számot ismernek, és hajlandóak is lejátszani. Letöltésre azonban pl. a Grooveshark esetében csak két olyan oldalon lenne lehetőség (iTunes, Amazon.com), amely egyelőre nem vágyik a hazai zenekedvelők pénzére. Ennek ellenére a megfelelő program birtokában letölthetők a számok, bár ez a megoldás már inkább sötétszürke, hiszen az oldal egyértelműen csak megvételre és lejátszásra ajánlja a zenét. Szerencsére azonban a letöltés ez esetben is név és arc nélkül történik.

WWW.GROOVESHARK.COM
WWW.KORLATLANZENE.HU
WWW.DALOK.HU
WWW.SONGO.HU

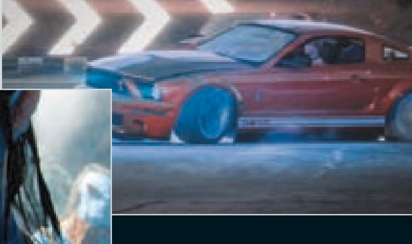
LEGÁLIS

Ahogy a zenehallgatás legjobb ingyenes alternatívája eddig a rádióhallgatás volt, úgy most a zenei portálok látogatása az. Ezeken a helyeken számtalan előadót találni a legnagyobbaktól az alig ismertekig, ráadásul – a rádióval ellentétben – ki-ki maga válogathatja össze a lejátszási listát, és a számokat teljes hosszukban élvezheti. Ez már önmagában egy jó lehetőség.

Azonban ha valaki szeretné letölteni néhány kedvenc számát, azt is megteheti csekély összegért például a Vodafone zenetárában a korlatlanzene.hu-n (akár PC-re, akár mobiltelefonra.) 2000 forintos havidíjért az előfizetés idejére, ill. havi 10 dalt másolásvédelem nélkül is letölthet. Előremutató kezdeményezés, és korántsem egyedülálló, a számonkénti vásárlást is már több hazai oldal támogatja, például a dalok.hu vagy a songo.hu. Sajnos ezeken az oldalakon a dalokból csak részleteket lehet meghallgatni vásárlás előtt, ahogy persze a korlatlanzene.hu-n is, de ott úgyis letölthető a teljes szám.

FOTÓK CSAK BELEEGYEZÉSSEL MÁSOLHATÓK

A Wikipedia és Flickr oldalakon, vagy akár egy Google keresés eredményeképpen is hatalmas mennyiségű fotóra bukkanhat bárki, melyek remek díszéül szolgálhatnak egy honlapnak vagy éppen prezentációnak. Ám hogy felhasználható-e a kép, az annak licencétől függ. Amennyiben a kép készítőjének neve fel van tüntetve a képen egy © jel kíséretében, vagy a „minden jog fenntartva" feliratba botlunk, már le is mondhatunk a képről. Ám sok esetben a készítő feltünteti a kép környékén vagy az oldal jogi függelékében, hogy minden elem szabadon felhasználható, esetleg az alkotó vagy honlapjának feltüntetése jogosít a kép használatára. Ha semmilyen útmutatást nem találni, a helyzet akkor is fájdalmasan egyszerű: a kép az alkotó beleegyezése nélkül nem használható.



SZOFTVER: MINDEN A LICENCEN MÚLIK

ILLEGÁLIS

Jogvédett szoftvert tilos letölteni. A neten újra és újra felbukkannak olyan híresztelések, hogy a programokat is ugyanúgy szabad letölteni, mint a filmeket, ám ez nem igaz. Tehát még egyszer: jogvédett szoftvert tilos letölteni. És igen, természetesen a játékprogramok is ebbe a kategóriába tartoznak.

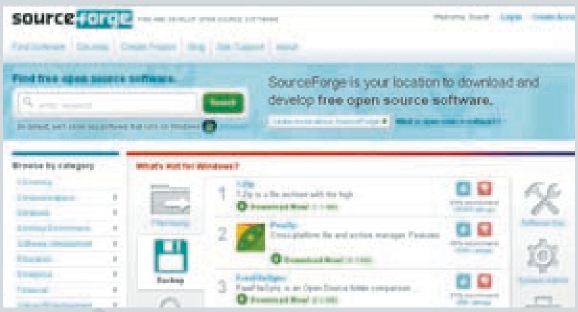
Jogvédett szoftvert másolni sem szabad, legalábbis a köznyelv-féle biztonsági másolás (azaz illegális letöltés lemezre írása) módszerével. Ha nincs másolásvédelem a lemezen, létrehozható egy biztonsági másolat a lemezhibák kivédésére, amíg az eredeti program licence is a másolat tulajdonosának birtokában van. Ha a lemez védett, tilos lemásolni. Tilos a program használatát befolyásoló idegen alkalmazások használata is, például NoDVD indítófájl telepítése olyan játékhoz, ami folyamatosan ellenőrzi, hogy a lemez a meghajtóban van-e.

A hackereszközökkel is óvatosan kell bánni. Egyrészt a bennük lévő rutinok néha beriasztják a vírusvédelmet, másrészt kizárólag akkor vethetők be, ha a felhasználó jogosult az érintett fájl vagy gép elérésére. Azaz saját gépe elfelejtett jelszavát mindenki nyugodtan visszafejtheti, de egy idegen rar állomány hozzáférési kódját már nem.

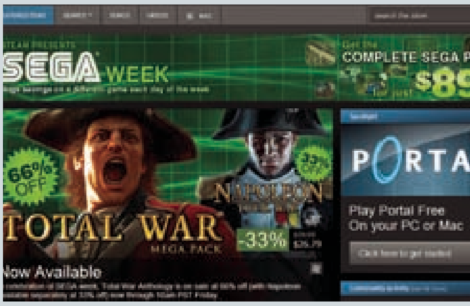
SZÜRKE ZÓNA

A szürke zóna egyik fő csoportjába pont az előbbiek miatt a hackereszközök tartoznak, amik szándék szerint jóra és rosszra is használhatók. Azaz ezek megtalálásából nem következtethet senki egyértelmű törvénysértésre.

A másik szürkés terület a shareware programok és demók működési elvében lévő hiányosságok kihasználása. Egy shareware program, ami lejárt, már legtöbb esetben nem használható legálisan, még ha működik is. A WinRAR például csak figyelmeztet a felhasználás szabályaira, de nem okoz gondot – amíg hivatalos szervek meg nem látják, hogy már több mint 40 napja telepítették. Régebben ez ellen működött a rendszeróra visszaállítása, ami az időkorlátos demók használati idejét is nagyjából végtelenre növelte. Ma már ez ritkán válik be, egyedül a rendszer teljes újratelepítésével nyerhető idő. Ám ha valaki olyan aljasságra vetemedne, mint például egy virtuális gép futtatása, amin 1-2 időkorlátos demó fut, és minden futtatás után visszaáll a telepítés utáni állapotba... Nos, az ilyen használat nyilvánvalóan nem jóhiszemű és legális, ugyanakkor – hacsak az adott program felhasználói szerződése nem tiltja a trükköt – nem is igazán illegális.



Az Általános Nyilvános Licenc alá tartozó programok szabadon használhatók



A Steam egy átlagos héten legalább két komolyabb leárazást tart

SOURCEFORGE.NET
DOWNLOAD.CHIP.EU/HU
STORE.STEAMPOWERED.COM

LEGÁLIS

A freeware használata ellenben teljesen legális és ingyenes. Utóbbit főleg azért érdemes megjegyezni, mert akadnak gyűjtőoldalak, amelyek előfizetési díjat várnak el, hogy aztán mások kemény munkájának eredményét közreadják. Az is tévhit, hogy a freeware gyengébb a fizetős programoknál. Bizonyos esetekben persze igaz, ám sokkal gyakoribb, hogy egy ingyenes megoldás teljesen egyenértékű, sőt, néha jobb is, mint a fizetős konkurencia. (Kiváló példa erre a Media Player Classic Home Cinema vagy a Foobar2000.) Ezen a területen egyetlen dologra kell vigyázni, az ad-ware programokra, amelyek rejtve vagy kevésbé rejtve, de reklámalkalmazásokat másolnak fel a gépre, ami kellemetlen, de akár veszélyes is lehet egy agresszívebb rutin miatt.

A SourceForge mindenképpen az egyik legbiztosabb forrás freeware-vadászok számára, de a Download.chip.eu/hu címen is bőven akadnak ingyenes alkalmazások, ráadásul sokuk magyar kiegészítővel.

A játékosok számára pedig ott a Steam rendszer. Ugyan a premier címek arcátlanul drágák, néha még a hazai bolti áraknál is magasabb az áruk, de 1-2 hónap elteltével már felbukkanhatnak 20-25 százalékos leárazással az ennél is „öregebb” játékok pedig néha harmad-negyed áron szerezhetők be az aktuális heti és hétvégi akciókban.

HASZNOS ALKALMAZÁSOK

HOTSPOT SHIELD Hiába használnánk a P2P hálózatokat legális forgalomra (például a download.chip.eu/hu fájljainak megosztására), sokan kémkednek utánunk – amíg be nem kapcsoljuk ezt a védőprogramot.

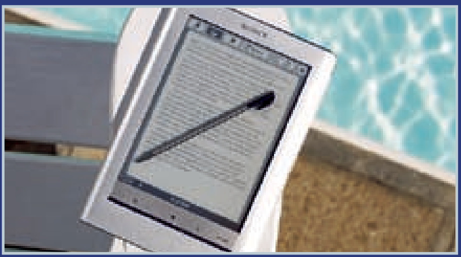
VIDEO DOWNLOADHELPER – a Firefox kiegészítője, ami segít audio- és videofájlok letöltésében a különböző honlapokról.

SAVE2PC LIGHT – ha nem kedveljük a Firefoxot, vagy meggyűlt a bajunk a DownloadHelperrel, ez az alkalmazás könnyedén lementi a legtöbb videómegosztó oldal filmjeit.

FREE YOUTUBE TO MP3 – képes MP3 formában lementeni gépünkre a YouTube-on található videók hangsávját.

E-BOOK A JÖVŐ PROBLÉMÁJA

A Kindle és sok követője, valamint az újonnan érkező iPad egyre népszerűbbé teszi az új formátumot a felhasználók körében. Ami azt jelenti, hogy a kiadók és könyvesbolt-hálózatok szeme is meg-megakad az új eladási csatornán – különösen, hogy a kimutatások alapján a digitális könyv bár olcsóbb, mégis nagyobb hasznot hajt a kiadójának, mint a papírra nyomott.



Idehaza azonban még csak éppen kezd beindulni az e-könyv kereskedelem, így a pontos szabályzás is késik. Amit tudni lehet, hogy az e-könyvre is vonatkoznak a hagyományos könyvhöz járó szerzői és kiadói jogok. Ez azt is jelenti, hogy a mindenhonnan beszerezhető, lapolvasóval készült legújabb bestsellerek illegálisak, de számos hivatalos, sőt állami oldal kínál ingyenes e-könyveket a kultúra megőrzésért.

RESZKESS, IPHONE!

65 000 Android mobil/nap

Az Apple iPhone-nal kapcsolatos diadalittas bejelentések (csak az elmúlt negyedévben 8,75 millió darab kelt el belőle!) fényében nem különösebben nehéz elsiklani a konkurenciával kapcsolatos hírek felett. Pedig a konkurencia igenis létezik, az Európában szinte észrevehetetlen BlackBerryn túl elsősorban a Google Android formájában, amely nemrégiben egy fontos mérföldkövet ért el: immár átlagosan napi 65 000 (!) talál gazdára a rá épülő mobiltelefonok közül.

Ez bizony lényegesen több, mint amivel az Apple dicsekedhet, de ami a legmeglepőbb: a „hatalomátvétel" az USA-ban is megtörtént, ahol az androidos eszközök az okostelefonok piacának 28 százalékát kaparintották meg az iPhone 21 százalékával szemben.

Bizonyos fokon persze érthető az Android sikeressége: a Google mobil operációs rendszere nemcsak műszakilag kiváló, hanem ráadásul teljességgel ingyenes, és a forráskódja is nyílt – ami ugyebár az iOS-ről nem igazán mondható el… Az „ingyenesség" amúgy nagyszerűen szimbolizálja a Google üzleti modelljének „különutasságát": ahelyett, hogy „itt és most" igyekeznének az utolsó centet is kipréselni a felhasználóból, inkább díjtalanul adják az alapplatformot, amire aztán alkalmazások és szolgáltatások tömege épülhet majd – globális méretekben. Márpedig az igazán nagy bevétel hosszú távon ebben van – még ha az Apple szárnyaló részvényei jelenleg egy másik történetet mesélnek is.

Akárhogy is: részünkről kíváncsian várjuk, hogy a két technológia – és persze a két eltérő üzleti modell – küzdelméből ki kerül ki győztesen.

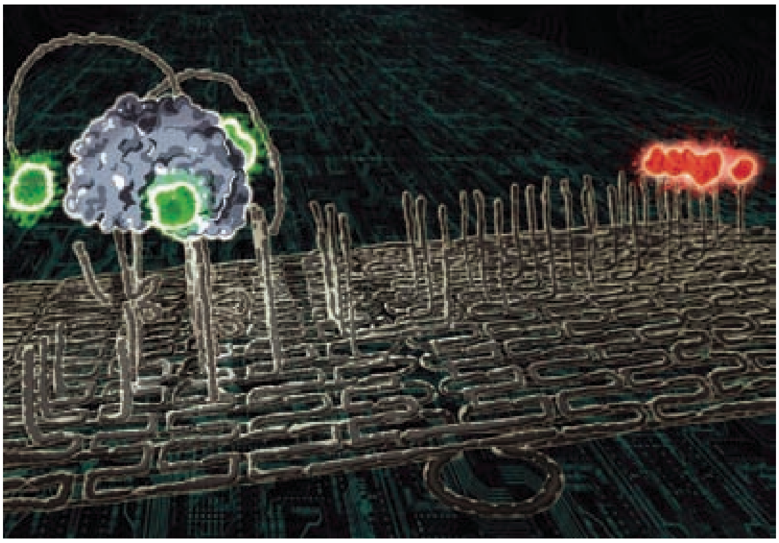
RESZKESSETEK, VÍRUSOK!

DNS-robotok

Amerikai tudósoknak nemrégiben olyan „DNS-robotokat" sikerült létrehozniuk, amelyek minden eddiginél hatékonyabban másolják testünk „proteinmotorjainak" működését – vagyis képesek külső segítség nélkül „rakományt" szállítani A-ból B pontba. A kutatás végterméke remek példa az emberi DNS-ről és a dinamikáról felhalmozott tudásanyagaink kombinációjára, ennek köszönhetően valószínűleg végre hamarosan megjelenhet az autonóm, hasznos feladatok elvégzésére is alkalmas nanorobotok első nemzedéke.

Napjainkban a biofizikusok alapvetően két különböző „típusú" molekuláris robot létrehozására képesek. A „DNS-lépegető" néven ismert változat, mint ahogy a neve is mutatja, a testén túl egy DNS-ből készült „lábbal" is rendelkezik, amit aztán „horgonyként" használatos DNS-fonalak is kiegészítenek, a láb szilárd csatlakoztatását elősegítendő. Megfelelő hatásra a horgony leválik, a lépegető pedig kiszabadul – indulhat a kaland. A második típusú robot, a molekuláris pók ezzel szemben karcsú proteintestén túl több DNS-lábbal is rendelkezik, amelyek hosszú DNS-fonalaikkal ügyesen megtapadnak az adott felületen. Azonban mindkét „modellel" akad némi probléma: egyrészt gyötrelmesen lassúak, mozgásuk pedig teljességgel céltalan. Ezen segít az új eljárás, amely elsősorban a strukturált DNS-kutatás terén hoz áttörést, és stílusosan a „DNS Origami" nevet kapta. Lényege, hogy az „összehajtogatott" DNS-t egyfajta lyuktáblaként használják fel, ahol is a lyukakhoz különböző molekulákat illesztenek elektronmikroszkóp alatt – többek közt olyan molekulákat is, amelyek ideális „autópályaként" szolgálhatnak a DNS lépegetők és pókok számára. Innen már csak egy lépés, hogy eme derék apróságok rakományt is szállítsanak – szerencsére a DNS Origami „programjától" függően erre is alkalmas: a megfelelő rakományt előkészítve a robotok nemcsak felveszik, hanem a megfelelő helyre is szállítják azokat.

Akit esetleg bővebben is érdekel a téma, az az aktuális „Nature" magazinban olvashat a további részletekről.



RESZKESSETEK, POPPEREK!

This Too Shall Pass

Vajon mivel töltik a NASA mérnökei szabadidejüket? Természetesen rock'n'roll videók készítésével. Legalábbis erre enged következtetni az a weben immár „közkézen" forgó filmecske, ahol is a Jet Propulsion Laboratory munkatársai csinálnak némi reklámot amatőr, „OK GO" nevű zenekaruk legfrissebb „slágeréhez" a „This Too Shall Pass"-hez. Nos, a zene ugyan nem túl jó, de maga a klip… nos, annak minden idők legnagyobb performanszai között a helye. A videó főszereplője egy ún. „Rude Goldberg Machine", amely a Wikipedia definíciója szerint egy olyan „túltervezett" és konstruált gépezet, amely egy nagyon egyszerű feladatot old meg nagyon bonyolult módon, rendszerint egy láncreakció segítségével.

A kérdéses szerkezet végül 40 mérnök, művész és technikus több hónapnyi tervezési, építési (és újjáépítési), konfigurálási munkája nyomán született meg egy Los Angeles-i raktárépületben, amelynek nem kevesebb mint két teljes emeletét foglalta el. Jelenleg 13 millió megnézésénél tart a YouTube-on – kell még többet mondanom?

írta: Joshua

RESZKESS, SURFACE!

Merel mTouch

Az igazi tömeggyártásra sohasem kerülő, ám technológiai demónak mindig elsőrangú nagyméretű táblagépek mindig is a szívünk csücskének számítottak (ha emlékezetem nem csal, a múltban legalább fél tucat írásban foglalkoztunk pl. a Microsoft Surface-szel és versenytársaival). Így aztán kapva kapunk a lehetőségen, hogy a Merel Technologies fejlesztéséről is beszámoljunk. Az mTouch nevet viselő (nem tudom, ki hogy van vele, ez számomra leginkább úgy hangzik, mint egy, az afroamerikai szlengben pisztolygolyó okozta „megfázásra" használatos kifejezés) „multi-touch web table" mindent tud, ami egy ilyesfajta eszköztől elvárható.

Mégpedig úgymint gesztusalapú adatbevitel, tárgyak automatikus felismerése (!) és persze több felhasználó párhuzamos kiszolgálása, ami ideális választássá teszi média- és kioszk alkalmazásokhoz.

A legszimpatikusabb tulajdonsága mégis az ára, ami „alig" 3200 dollár (32 inches kijelzővel szerelt változat), ill. 4200 dollár (42 inches variáns). Ezzel nagyságrendileg „alávág" a brutálisan drága Microsoft Surface-nek, aminek „köszönhetően" a nagyméretű táblagépek mostanáig leginkább az unatkozó milliomosok és vegasi kaszinók (no meg néhány különösen szerencsés AT&T fiókiroda) kiváltságai voltak.

Amúgy a „felszín alatt" (beneath the Surface…) az mTouch nem más, mint egy meglepően egyszerű PC, Core 2 Duo processzorral, Nvidia 9300-as integrált grafikus gyorsítóval, 4 GB-nyi memóriával és egy mezei SATA merevlemezzel. Persze itt nem is ez a lényeg, hiszen az igazi „varázslat" a nagy felbontású érintőképernyőn és a szoftverrétegben zajlik.

➲ Jack Kassewitz amerikai delfinkutató nemrégiben egy igen érdekes kísérletbe kezdett: planétánk második legintelligensebb élőlényeit (az első hely köztudottan a fehér egereké, az emberek csak harmadikok) próbálta rávenni némi számítógép-használatra – teljes sikerrel. A Panasonic ToughBook ugyan még nem jött be a vízi emlősöknek, azonban az Apple iPad már igen: a derék delfinek orrukkal azóta is lelkesen bökdösik a túlméretezett „mobiltelefon" ikonjait. Joggal merülhet fel a kérdés, hogy most az iPad ennyire intuitív, vagy pedig a delfinek ennyire okosak? Akárhogy is, a választ csak az Android + tábla + delfin kombó kipróbálása után adhatjuk meg felelősséggel…

➲ …és ha már az Apple üdvöskéjéről van szó, semmiképp sem mehetünk el szó nélkül amellett sem, hogy a Google Earth legfrissebb inkarnációja is megjelent iPadre. A leghasznosabb funkció az ún. Wikipedia nézet, ahol is az online enciklopédia bejegyzései épülnek rá addicionális vizuális szintként a topográfiára – nagyszerű demonstrációjaként a táblagép multimédiás képességeinek.

➲ A HAG elmúlt évtizedének írásai között sokfajta egérről volt már szó: fából „ácsoltról", szőrösről, 28 gombosról, több ezer DPI-s felbontásúról, lézerszeműről, abban azonban egészen biztos vagyok, hogy kőből készült egérről nem volt szó – egészen mostanáig. Most viszont egy orosz designernek köszönhetően végre erre is sor került: köszöntsük hát együtt a márványosan csillogó felületű és első ránézésre nem épp csekély súlyú kőkorszaki rágcsálót.

➲ A szívem mélyén a kezdetektől fogva sejtettem, hogy a Facebookos „Like" gombot semmi sem mentheti meg a popkulturális fenoménná válástól, és lám, baljós előérzeteim beigazolódtak: immár fizikai formában is lehet „lájkolni" némi tinta és egy gumírozott bélyegző segítségével. Azért a dolognak pozitívuma is akad: képzeljük el, hogy milyen gyorsan „szövegezhetünk" pozitív életérzésünket kifejező képeslapokat eme high-tech eszköz segítségével.

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

KODEKPROBLÉMA

Tisztelt PC Guru csapat!

A segítségeteket szeretném kérni. Nemrég feltelepítettem a K-lite Codec Packot. Nagyon eltalált, sokoldalú program.
A problémám a DivX filmek kiírásánál van. Cyberlink power directorral szoktam DVD-re szerkeszteni őket, de most nincs rajtuk hang (pár napja még minden jól ment). Ha simán lejátszom őket (pl. Media Playerrel), akkor van. Próbáltam mindenféle beállítást, de nem sikerült orvosolni a problémát. Nem tudnátok segíteni, hogyan állíthatnám be, hogy jó legyen? Segítségeteket előre is köszönöm!
Üdvözlettel:

TAMÁS

Kedves Tamás!
Valószínűleg a sok egymásra telepített kodekkel lesz a probléma, ugyanis a Power Director is telepít ezt-azt, valamint a K-Lite is. Én azt javaslom, hogy töröld le mindkettőt, tegyél fel egy Media Player Classic Home Cinemát (nem telepít kodekeket, hanem saját dll-eket használ a lejátszáshoz és a hardveres gyorsításhoz), majd utána pakold vissza a Cyberlink Power Directort is.

TFT ÉS VGA KÉRDÉS

Helló, Patrik!

LCD (vagy TFT?) monitort és VGA-t szeretnék upgrade-elni a jelenlegi gépemhez: ABIT KN9 Ultra (nForce 570 Ultra), AMD Athlon 64 X2 2000@2400 MHz, 2x1 GB DDR2-800 Kingmax, ASUS x1950 Pro, Chieftec 400W. Monitorból fogalmam sincs, melyik a jó (most 19"-os CRT van, 19-21"-os elég lenne, mivel kb. 1 méterre van az arcomtól). Leginkább játékra (új játékok akár medium grafikán, CS:S), netezésre használnám max. 50 e-ig, de nem baj, ha olcsóbb, olcsójános vagyok. Gondolom, olyan kellene, aminek az alapfelbontása megfelelő ehhez a géphez + a VGA-hoz (valamilyen 5750-re gondoltam, már ha érdemes és egyáltalán be lehet tenni ebbe az alaplapba), bár annyira nem értek hozzá, ezért is írtam Neked.
Segítségedet előre is köszönöm.
Üdv:

GÁBOR

Kedves Gábor!
A Radeon HD5750-nel nem csinálsz rossz vásárt, bár kétségkívül a processzorod nem fogja tudni kihajtani minden porcikáját. A monitornál azt kell elsősorban eldönteni, hogy szélesvásznúra vagy hagyományos képaránnyal rendelkező megjelenítőre van szükséged (én mindenképpen az előbbire szavazok). Ha a 19"-os CRT eddig megfelelt Neked, akkor szerintem egy 21-22"-os 16:9-es TFT ideálisnak nevezhető egyméteres távolságról. Sajnos ma már nagyon nehezen kapsz 16:10-es, 1680×1050-es felbontással rendelkező monitort, pedig olvashatóság és videokártya szempontjából az lenne a legjobb biznisz. 50 ezer forintig bezárólag sokféle típust fel lehetne sorolni, én amondó vagyok, hogy ha lehetőséged van, menj el egy nagyobb üzletbe, és nézz körül, nyomkodd kicsit a TFT-ket, hogy a menürendszerük és a beállításuk alapján eldöntsd, Neked melyik jön be igazán. A Samsung és az LG középkategóriás modelljeivel alapvetően nem nagyon tudsz mellélőni. Arra viszont készülj fel, hogy ezek a monitorok TN panelt tartalmaznak, ami azt jelenti, hogy a mostani kijelződnél valamivel gyengébb a színhűségük, és a látószögük is korlátozott, így gyakorlatilag csak szemből produkálnak szép képet.

4 VAGY 6 MAG?

Hello Kedves PC GURU!

Szeretnék egy új alaplapot és egy új procit venni. Keret van rá. Én erre gondoltam:
Alaplap: Asus M4A89GTD PRO/USB3,
CPU: AMD Phenom II X6 1055T vagy AMD Phenom II X4 965 Black Edition. A két processzor között nem tudok dönteni.
Szerintetek melyik lenne a legjobb?
Köszönöm, hogy segítetek és olvassátok a levelemet! Köszi előre is a választ!

DANI

Kedves Dani!
Játékra alapvetően a négymagos Phenom II X4 965 az erősebb a magasabb órajel miatt, az X6 viszont más területeken csillogtathatja meg tudását. A hatmagos CPU mellett szól még az a tény is, hogy egyetlen processzormagra vetített fogyasztási mutatója jobb, mint négymagos társáé. Mindazonáltal a közel 60 ezer forintos árat szerintem nem feltétlenül éri meg, hiszen a Core i5 750 lényegesen olcsóbb nála és általában legalább olyan gyors (játékban gyakran sokkal gyorsabb). A Phenom II X4 965 a három elhangzott központi egység közül egyértelműen a legrosszabb választás, hiszen a nála közel 15 ezer forinttal olcsóbb X4 945 csekély tuninggal ugyanarra az órajelre képes.

RAM+SSD

Tisztelt Guru Team!

Segítségeteket szeretném kérni 2 dologban:
1. Most fejlesztettem a gépemet, 2x2GB DDR3/1333 van benne. Ebből a Windows 1.99GBot tud használni, de látja mind a 4GBot. A feladatkezelő erőforrás-figyelőjében azt írja, hogy a másik 2GB "Hardverek számára fenntartva". Hol lehet ezt kikapcsolni? Gondolom valahol a BIOS-ban, szóval megadom az alaplap típusát. Gyári BIOS van rajta. ASUS P7P55D PRO. Tulajdonképpen mire jó ez a dolog? Gondolom, kell valamire, de a 2 GB-ot túlzásnak érzem kicsit.
2. Az elsődleges meghajtóm SSD, és az előző számban írtatok néhány módszert arra, hogyan lehet meghosszabbítani az élettartamát a celláknak. Ezeket mind használom, de írtátok azt is, hogy a dokumentumok mappát érdemes átrakni egy HDDre. Én megpróbáltam az egész Users mappát átrakni parancssorból hard-coded linkkel (junction), de nem igazán vált be, mert nagyon lelassult tőle a gép. Van jól működő és egyszerű módszer erre, vagy elég a dokumentumokat átrakni? Mert az jóval könnyebben megoldható.
A segítséget előre is köszönöm.
Tisztelettel:

BALÁZS

Kedves Balázs!
Az első problémádra a megoldás egy 64 bites operációs rendszer telepítése. A 32 bites Windows-ok maximálisan 4 GB-os címtérrel tudnak dolgozni, de egyszerre csak ennél kevesebbet tudnak megcímezni. Ebbe a mennyiségbe beletartozik a központi memória (RAM) és a videokártya saját video memóriája (VRAM) is, amely esetedben valószínűleg 1 GB, így fordulhat elő az, hogy a 4 GB-ból valójában csak a felét tudja effektív használni a rendszer. A 64 bites Windows-oknál már nincs ilyen gond, hiszen a megcímezhető tér nagyságrendileg tágabb. Az SSD-s kérdést gyakorlatilag saját magad meg is válaszoltad: igen, a Users mappa inkább maradjon a rendszer meghajtón, a Dokumentumokat elég átpakolni a merevlemezre, de ha nem töltesz le ide általában semmit (vagy ritkán), akkor maradhat az SSD-n is.

HANGKÁRTYA ÉS HEADSET

Szia!

1. Hogy tudom megnézni, hogy milyen hangkártyám van Win 7-en?

2. Hogy lehet beállítani, hogy headseten keresztül tudjak beszélni a játékokban, és a programokban (pl. Skype, MSN)? Válaszodat előre is köszönöm.

Szia!
1. Start Menü / Vezérlőpult / Rendszer / Eszközkezelő vagy pedig letöltöd a 30 napig ingyenesen használható (és magyar fejlesztésű) Everest-et a www.lavalys.hu weboldalról és készítesz egy hardver riportot a gépedről (ez sokkal részletesebb választ fog adni a kérdésedre, mint az Eszközkezelő).
2. A Skype-nak és az MSN-nek van külön mikrofon beállítási varázslója, érdemes ezeket használni (általában a beállítások alatt találod meg őket a program menürendszerén belül). A játékoknál is szükség lehet egy kis konfigurálásra, ezt a legtöbb esetben a program elindítása után az audio beállításoknál teheted meg.

HARDVER GOND

Hello!
Tavaly augusztusban vásároltam egy konfigurációt és tegnap óta, ha bekapcsolom a gépet, akkor elkezd ki-be kapcsolni magától kb 5-8 mp-enként. Nem a Windows-al van gond, mert ha belépek a bios-ba, akkor is kikapcsol kis idő múlva és újra be. Még garanciás a gép. Esetleg van valami ötletetek? Kérlek, segítsetek. Vinyó, RAM, proci rendben van, hűtők elindulnak, kép van, amíg ki nem kapcsol újra.
Táp: Gigabyte Superb 460
Alaplap: Asrock TurboTwins2000
RAM: 4 GB Kingmax
Vga: Gigabyte Radeon HD4870
Processzor: Core 2 Duo E8400
Üdv.:

MIKLÓS

Kedves Miklós!
Pontos helyzetjelentést ilyen távolságból nem fogok tudni adni Neked, de első körben érdemes lehet az egyik memóriát kiszedni az alaplapból és megpróbálni úgy elindítani a gépet (majd a megcserélni a kettőt, ha a hiba továbbra is fennáll). Alapvetően alaplap és táp probléma is lehet az, amit elmondtál, de javaslom, hogy ha amúgy is garanciális a gép, akkor vidd vissza oda, ahol vetted és mondd el a szervizeseknek a problémádat. Ilyen rövid idő alatt egyébként egy processzor is túlmelegedhet, ha például nem pörög a ventilátor a rajta található hűtőn (esetleg grátiszként még nem is fekszik fel rendesen a CPU-ra).

WINDOWS 7 VÁSÁRLÁS

Sziasztok!
Egy kis segítséget szeretnék kérni Windows 7 vásárlással kapcsolatban. Úgy döntöttem én is átállok a Windows 7-et használók oldalára, csak az a gond hogy nem tudom, melyik változatot vegyem meg. Home Premium-ra gondoltam, de ebből is van OEM és Upgrade verzió, nem tudom melyik milyen. Már nézegettem árakat is de valahol csak 26.000Ft, máshol 39.000 vagy 56.000Ft. Hol lenne érdemes vásárolni, mert így fogalmam sincs, mit tegyek. A választ előre is köszönöm. Üdv:

RICSI

Kedves Ricsi!
A válasz roppant egyszerű: ott vedd meg, ahol a legolcsóbban adják. Az OEM verzió kell Neked, az Upgrade-et csak már meglévő eredeti, korábbi kiadású Windosra tudod telepíteni és a tapasztalatok alapján rengeteg időt vesz igénybe (cserébe – jó esetben – mindened megmarad úgy, ahogy a mostani rendszeren volt (telepített programok, stb.)). A legdrágább változatok általában a dobozos verziók, amelyek többször aktiválhatók, mint az OEM változatok, de ennyi pénzt az átlag felhasználónak nem igazán érnek meg. A Home Premium szerintem abszolút ideális választás nem csak otthonra, de gyakorlatilag bárhova, ahol nincs szükség komolyabb hálózatos támogatásra. Ha teheted, gondolj a jövőre és mindenképpen 64 bites változatba ruházz be (amennyiben a processzorod támogatja a 64 bites utasításkészletet).

XBOX 360 VS. PC

Tiszteletem!
Döntenem kéne, de nem tudom mi tévő legyek, így a mesteremberek véleményében bízom. Az lenne a kérdésem, hogy (szerintem nem volt nehéz kitalálni) vegyek egy Xbox 360-at, hozzá 1 Full HD-s 24"-os LCD monitort TV tunerrel (így lecserélném a régi CRT TV-met is) vagy pedig újítsak a PC-men egy i5-750 es processzorral, egy Gigabyte GA-P55-USB3-mal és 2x2GB DDR3 RAM-mal 1333Mhz-n, mindezt a már meglévő GTX 260-om mellé? Mindkét gép kb. egyenlő árban van így. A mostani PC-m (esetleg segít, ha leírom) egy Intel Dual Core E5300-al rendelkezik 2,6 GHz-en, egy (elég régi) Gigabyte VM900M-es alaplappal és 2x2 GB Kingmax DDR2 RAM-al, 800Mhz-n, illetve a már említett VGA-val. Nagyon kéne a segítség, mivel minél hamarabb el kéne döntenem. Nagyon hálás vagyok a segítségért.
2 éve hű olvasótok, és most már előfizetőtök is:

KRISZTIÁN

Kedves Krisztán!
A PC-s játékok szempontjából a gépcsere alapvetően javítana is és rontana is a helyzeteden, ugyanis bár lenne egy erősebb processzorod, ami teljesen kihajtja végre a videokártyád, kapnál a nyakadba egy jó magas kiadást, ami viszont közel sem tükrözi a gyorsulás mértékét. A konzol vs gépcsere témát viszonylag könnyedén el lehet dönteni a Te esetedben, ugyanis a lényeg az, hogy melyik platformra van több olyan játék, ami érdekel. A gépfejlesztésre elköltött pénz szerintem egyértelműen téves irány, ha azt nézzük, mennyi mindent kapsz ugyanazért a pénzért, ha a konzol és az új, tuneres monitor mellett döntesz.

GÉPHIBA

Üdv!
A következő lenne a hiba nálam, a gépem reggel nem akart képet adni bekapcsolás után. Leteszteltem a memóriát és a videokártyát is, a memória másik gépben üzemel rendesen, de a videokártya már nem. A másik gép teljesen jó VGA-ja és RAM-ja az enyémben nem működnek, továbbra se kap jelet a monitor. A gép előző este működött, készenlétiben várta a reggelt, majd ébresztéskor produkálta ezt a jelenséget. Az alaplapra és a videokártyára gyanakszom, hogy tönkre mentek. A ventillátorok, a merevlemezek bekapcsoláskor elindulnak, tehát áramot kapnak az alkatrészek, de kép nincs, illetve a Windows se kezd el betölteni, szerintem a POST környékén áll meg a gép. A kérdésem az lenne, hogy akad-e még valami trükk, amit nem próbáltam, vagy vehetem meg ezt a 2 főbb elemet újra?
Konfig.: AMD Athlon 64 3000+; Asus A8V-Deluxe; 1 GB Kingston RAM; Nvidia 6600GT
5 éves a gép. Jelenleg nem szeretnék vadiújat venni, csak ezt rendbe, működőképessé tenni, úgy választanék hozzá alaplapot és videokarit, hogy egálban legyenek, ne legyen limites, illetve viszonylag olcsón szeretnék kijönni belőle.
Választ előre is köszönöm :)
Üdv,

ATTILA

Kedves Attila!
Alapvetően jól gondolkodsz, viszont úgy látom, hogy a saját RAM-oddal és kölcsön VGA-val még nem nézted meg, mit csinál a gép. Esetleg érdemes lehet egy CMOS Clear-t (lásd alaplap kézikönyv) is csinálni, főleg, ha előző nap semmi baja nem volt a rendszernek.

XBOX 360 GOND

Hali!
Lenne egy kis gondom Gurusok. Vettem egy Xbox 360 Arcade-et, és egy HDMI kábelt. Összekötöttem a Boxot a P2470HD monitorommal, és a Halo 3-al próbáltam ki, amit vettem. Viszont a grafika mintha very-very lowon lenne, pedig 1920x1080-ra van állítva a box. Nem tudom, mi lehet a gond, de így eléggé elveszi a kedvem a játéktól. Kérlek, segítsetek, mert nem olcsó mulatság egy ilyen monitor és egy Xbox 360. Várom a választ, köszönöm a segítséget előre.

KRISZTIÁN

Kedves Krisztián!
Az 1920x1080-as felbontás leginkább csak a kisebb játékok esetében és a menürendszerben (Dashboard) működik, a játékok döntő többsége 1280x720-ban készül. Esetedben még rosszabb a helyzet, ugyanis tudomásom szerint a Halo harmadik része még ezt sem éri el, mindösszesze 1152x600 pixelt jelenít meg, ezért tűnhet homályosnak az egész. Sajnos nem tudsz vele kezdeni semmit.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

ATYAÉG, MI EZ ITT? **Na tessék, addig-addig rágtátok a gittet a dizájn miatt, hogy íme, lecseréltük. Van ennek mindenféle oka, a jól értesültek nyilván tudják, hogy gonosz kapitalista módon kivégeztük a konkurencia egyik felét, ezt már csak meg kell hinteni némi összeesküvés-elmélet granulátummal, és kész is a végső bizonyíték arra, hogy itthon mindenkit az EA pénzel (pedig nem is, mert a Microsoft, de ez titok ám). Szóval van új dizájn, és van új dizájner is, csupa kisbetűvel szati, aki azon túl, hogy kiköpött Chris, kifejezetten szereti, ha a nevén viccelődünk (legalábbis van valami fura rángás az arcán a „szatír" szó hallatán, amit én ezennel ünnepélyesen mosolynak nyilvánítok). A következő levrovban tehát várjuk a változásokkal kapcsolatos, nyilván mézédes és támogató leveleket, de addig is lássuk, mi mindenről szerettetek volna beszélgetni velem az elmúlt egy hónapban.**

MELLÉKHATÁSOK TEKINTETÉBEN

Kedves Miguel!

Reagálni szeretnék a májusi levrovban lévő Jabba Fett levelére. Azt kérdezte Tőled, hogy kb. mikor és hogy fognak berobbanni a piacra a 3D-s játékgépek és PC-játékok. Egy tanulmány szerint a 3D-s megjelenítők kb. 30 perc után maradandó egészség-/idegrendszeri károsodáshoz vezetnek. Ez minden szemüveges monitoros kütyüt érint (moziban a vásznon van a kép, nem monitoron), mivel közvetlenül villog a szemünk előtt az a bizonyos 50 Hz. Közérdekű, ezért kérnélek, hogy rakj be.

Remélem, továbbra is ilyen szuper lesz az újság!

Üdvözlet mindenkinek:

RAPTOR

Hű, hát megmondom őszintén, a legdurvább rémálmomban sem gondoltam volna, hogy a szórakoztatóipar vámpírjai ilyen durván behálózzák majd az agyunkat – még szerencse, hogy az a tanulmány elkészült, így ezrek menekülhetnek meg (hah, most aztán rajtaveszt mindenki, aki nem olvassa a Gurut!). Mondjuk mikor legutóbb rajtam ilyen készülék volt, éreztem is egy kis bizsergést az agyamban, de akkor arra gondoltam, hogy csak éhes vagyok. Jobban belegondolva viszont gyanús, hogy azóta csak egy bizonyos gyorsétterem kajáit szeretném enni vég nélkül – lehet, hogy nekem már késő? Segítség! Hogy őszinte legyek, fogalmam sincs, mennyire valós ez a veszély, az említett tanulmányt nem olvastam, rajtam nem jelentkeztek a tünetek, bár az tény, hogy Stöki kipróbálta a 3DS-t az E3-on Los Angelesben, és heveny tengeribetegséget kapott pár perc után, meg a szeme is fájt, illetve többen panaszkodtak, hogy hasogat a fejük. Az biztos, hogy ezek a trükkös 3D-s megoldások arra építenek, hogy átverjék a szemünket, így nem lehetetlen, hogy tényleg van némi mellékhatása a dolognak, de az idegrendszeri károsodást azért komoly költői túlzásnak tartom.

LÁNCOS KUTYÁK

Kedves Miguel!

Azt szeretném elmondani főleg nektek, de akár az olvasóknak is, hogy mi a véleményem nekem és pár ismerősömnek. Sokan mondták nekem azt, hogy nem éri meg megvennem a PC GURU-kat, mert szerintük ez egy reklámmagazin. Ebben 100%-ig NEM értek velük egyet. Velem sem először fordult elő, hogy egy játékot azért veszek meg, mert az újságban ajánlottátok. Tudom, nem köteleztek arra, hogy megvegyem, de valamiért belső késztetést éreztem arra, hogy: – Ez a játék Miguelnek tetszett, én is végigviszem. Például mostani nagy dilemmám, hogy melyik játék éri meg jobban a pénzt. A Splinter Cell: Conviction, vagy a legújabb Perzsia játék. Még most sincs meg egyik sem, de már biztos vagyok benne, hogy Splinter Cell. Kérdezhetitek, miért olyan különleges ez a helyzet, de én évek óta PoP-rajongó vagyok, és nagyon vártam a megjelenést. De ahogy Bate szidta a harcrendszert, az teljesen elvette a kedvem tőle, és a számomra eddig ismeretlen SCC-re vetemedtem. Szóval tény, hogy a PC Guru könnyedén befolyásolja a véleményemet, de szó sincs reklámozásról. Inkább közli velem a negatívumokat, amikkel jobb most szembesülnöm, mint amikor már adtam a játékért 9000 Ft-ot.

MEDVE01

Ezt a vádat már sokszor megkaptuk mi is, meg úgy általában a magazinok a világban, szóval nem kapok a szívemhez a meglepetés hevében. A valóság nem áll messze a haverjaid állításától, hiszen bizonyos értelemben valóban az az újság lényege, hogy segítsen azoknak, akik nem tudják eldönteni, érdemes-e egy kisebb vagyont belefeccölni az épp aktuális slágerjátékba, vagy inkább marad a tej-kenyér-játék prioritás. Sosem fogjuk lemosni magunkról, hogy bizonyos kiadók láncos kutyái vagyunk, de már nem is nagyon akarjuk, egyrészt mert én lennék a legboldogabb, ha tényleg pénzt kapnánk egy-egy magasabb pontszámért, másrészt meg mert már annyiszor nekifutottunk ennek, hogy tudom, nem érdemes újból belekezdeni. Annak azért örülünk, hogy sikerül a (szerintünk) helyes útra terelni időnként egy-egy embert, és persze ezúton is bocs mindenkitől, aki utólag átverve érzi magát, mert nem is olyan rossz az a harcrendszer. Viszont kedves kiadók, ha valakinek kell egy láncos kutya, mi nyitottak vagyunk mindenre.

8 GIGÁS DIZÁJN

Helló, kedves PC GURU!

Arra gondoltam, hogy én is írok nektek, és már most mondom: e-mailben is válaszoljatok, ha megkérhetlek titeket! Azért ragadtam toll... izé, billentyűzetet, hogy leírjam, hogy mostanság kissé fura a dizájn! Nem sértés, csak nekem legjobban 2006/07-es style tetszett! Nekem valahogy az volt szimpatikus. Tudom, sokan jönnek azzal, hogy hát ha a világ fejlődik, fejlődjünk már mi is. Én pedig (ellentétben sok mindenkivel) örülök, hogy van konzol cikk, a God of War 3-ról szóló irომány például nekem nagyon tetszett! Viszont a képregény/könyv rovat... azt nem kedvelem. Mi köze van a könyveknek a játékokhoz és a filmekhez? Leszámítva persze a Metro 2033-at. Jobb lenne azt a 2 oldalt mondjuk (például) twitteres hírekkel kitölteni, hogy ki mit és kinek írt, s a többi! És a másik fura dolog: Álom PC rovat! Nem, nem azért, mert hülyeség, sőt, Isten ments! Csak mi a fenének kell egy gépbe 8 giga RAM? Én valahogy nem kapisgálom!

Ezzel zárom soraim!

Üdv:

EGY LELKES PC GURU-RAJONGÓ

Ahogy mondani szokás: minden kívánságod így teljesüljön, kedves lelkes PC Guru-rajongó! Azt nem tudom, hogy a megújult oldalak mennyire felelnek meg az ízlésednek (vagy akár a 2006/07-es állapotoknak), viszont az biztos,

hogy alaposan elütnek az eddig megszokott szín- és formavilágtól. A konzolos rovat marad, ahogy a külvilág is – hogy mi köze az utóbbinak a játékvilághoz? Általában véve semmi, de egy-egy konkrét esetre lebontva éppen nagyon is sok. Persze a lényeg az, hogy két madarat dobhassunk agyon egy kővel: az olvasók látókörének szélesítésével egy időben a tartalmat is könnyedebbé tesszük (kedves nézőink, a hivatalos verzió hangzott el). Próbáld ki egyszer, hogy megveszel (na jó, kölcsönkérsz) egyet az ajánlott könyvek közül – azt elolvasva könnyen lehet, hogy megvilágosodnál a rovattal kapcsolatban is. Sajnos a 8 GB-os RAM tekintetében nem tudok neked jó magyarázatot adni azon kívül, hogy félmillió forint felett már igazán tökmindegy, miből mennyit pakolsz a konfigurációba (Joc biztos valami olyasmit mondana, hogy jól jön az a pár plusz giga majd a Crysis 2-nél)...

CHRIS ÉS BATE IS JÓ FEJ

Tisztelt Guru Team!

A minap a 20 perces Katonák voltunkot néztem (kemény 3 nap lehetett... részvétem), és elkezdtem gondolkodni, ha más szerkesztené a levrovot, akkor más személy lenne a kedvencem? Mert ott láttam, hogy Bate is jófej... Chrisről nem is beszélve.
És most, miközben írom az e-mailt, beugrott még valami. A levrovban soha nem láttam még olyan jeleket, mint pl. a(z) XD vagy a LOL... Miért? Talán a többség nem ismeri ezeket a jeleket?
Hű olvasó:

NICO

Így utólag már bevallhatom, hogy annak idején nem a cikk vagy a videó miatt találtam ki ezt az egész katonásdit, egyszerűen csak szerettem volna, hogy mindenki számára kiderüljön: Bate és Chris sem ördögtől való teljesen, időnként viccesek, sőt, Chris kifejezetten komikus. Már főleg látványra. Persze ők sosem szerkesztenék a levrovot, mert sem az embereket, sem a leveleket nem szeretik annyira, mint én. És ha valaha is tennénk smiley-kat az újságba, akkor itt most a világ legnagyobb kacsintós szomorú arca szerepelne. Amúgy egyszerű oka van ám annak, hogy nem szórjuk meg LOL-okkal meg RTFM-ekkel az újságot (már azon túl, hogy ezen a másodikon is három percig gondolkoztam): egyöntetű véleményünk szerint valahol a nyelvi igénytelenség egyik kiváló fokmérője az, hogy egy sajtótermékben hány „emotikon" szerepel. A cél az, hogy ha poén, irónia vagy szomorúság kell süssön a cikkíróink mondanivalójából, akkor az menjen anélkül is, hogy mindenféle mankókat rajzolunk a jobb közérthetőség érdekében. És nem, most nem hiányzik innen egy : meg egy).

MAJDNEM TELJES JÁTÉK

Hali, Miguel!

Azért írok most, mert pár dolgot meg szeretnék veletek osztani (na meg kérdezni is). Először is a lapban lévő cikkek jók, és le a kalappal előttetek, hogy nem pár unalmas játékkritikát írtok csak nekünk olvasóknak, hanem még sok más dologgal színesítitek az újság lapjait. És annak is örülök, hogy a külön PC mellékletbe is be tudtok zsúfolni egy csomó mindent a teljes játékok mellé.
A teljes játékok nagy részének is örülni szoktam, mert általában vagy valami régebbi jó játék, vagy valami klasszikus. Épp az új szám megjelenése előtt olvasgattam újra pár Guru-számot, és amikor megvettem a lapot, és megláttam, mi a teljes játék, nagyot néztem, és elgondolkoztam, honnan is ismerős a játék neve. Aztán eszembe jutott, hogy persze a nemrég újraolvasott számokból. Hiszen abba a bizonyos számba olyan negatívan írta le az adott tesztelő, hogy csodálkoztam, hogy most ide a PC Guru e havi teljes játékának kiraktátok. Ennek ellenére remélem, nem lesz több ilyen a Guru történetében. És szeretném azt megkérdezni, hogy hol lehet megnézni, hogy milyen játékokon vannak szervereitek, és mi a nevük?
Csövi.

ATKA

Nem mondhatja senki, hogy nem húzom magamra a vizes lepedőt ebben a hónapban, de igyekszem megválaszolni a kényes kérdéseket is, aztán majd a következő számban megint jöhet az öntömjén, az elmúlt időszakban már úgyis csípte a szemem a sok pozitív levél, haha. Szóval az úgy van, hogy sajnos nem tudjuk évekkel előre, hogy melyik aktuálisan tesztelt játékot adjuk majd hosszabb-rövidebb idő után az újság mellé, így sajnos nem tudjuk úgy megírni a teszteket, hogy később ne legyen miért sopánkodnunk. [Hülye vagy, Miguel? Nem ezt beszéltük meg! – Shoebaron] Izé. Na jó, valójában az van, hogy néha be-becsúszik egy közepes játék, de azért olyankor is vigyázunk, hogy azért ne a zabpehely mellé csomagolt minőséget adjuk. Nyilván ezek a játékok nem véletlenül nem váltak sikerré világszerte, sőt, jó pár tesztelő alaposan le is hordta őket, de itt említeném meg, hogy a Mass Effect is kapott 75-ös értékelést, és a GTA IV sem tetszett mindenkinek. Ettől függetlenül szerintem minden játékunk ad valamit a pénzéért, és azért sokuk jóval magasabb pontszámot kapott volna annak idején, ha mondjuk egy ezresért kerül a boltokba.

...ÉS AKKOR UTOLJÁRA

Tisztelt Gurusok!

Nagyon fontos kérdésem lenne, remélem, ti tudtok válaszolni. Jövőre fejezem be a gimnáziumot, és minden vágyam, hogy hozzátok hasonlóan egy játékokkal foglalkozó magazinnál helyezkedjek el, eleinte újságíróként, később pedig a szerkesztői munkába is szívesen belekóstolnék.
A kérdésem az lenne, hogy milyen végzettség vagy speciális képzettség kell ahhoz, hogy az ember bekerüljön egy ilyen helyre.
Köszönöm a választ előre is.

TOM_JONES

Akkor most tényleg, utoljára, összefoglalom, hogy miket szoktunk ilyenkor válaszolni, hogy ezentúl ne kelljen havonta huszonhétszer megválaszolni, elég legyen annyit visszaírni, hogy „2010/08-as levrov, olvasd el, légyszi". Ha cikkíró szeretnél lenni, akkor a legegyszerűbb, ha küldesz pár cikket a PGO-ra a Tesztelj velünk! pályázatra. Többen is bekerültek már onnan, például Chocho vagy JohnBart. Elvárás a jó helyesírás, az önálló stílus, a játékvilágban szerzett általános jártasság, és persze valami masina, amin tesztelni tudsz. A szerkesztői állás már keményebb dió, de nagyjából úgy megy, hogy eleinte cikkeket írsz, aztán elvállalsz mindenféle mást is az előkészítési folyamatokból, aztán amikor jön a lehetőség, megragadod. A Guruban szerintem ez mindig így ment, senki sem kezdte rögtön főszerkesztőként, illetve Mocsy mondjuk lehet, hogy igen, de ő később eladta a lelkét az Activisionnek, szóval nem ő az átlag. Ez a végzettség dolog is fura, van itt mindenféle ember, nekem ugye egy megkímélt állapotú tanári diplomám van, Bate-nek valami filmes-újságírós cucc, de nem hiszem, hogy ez bármit is meghatározna – sokkal fontosabb az elszántság, meg az, hogy belásd, ez a dolog nem csak arról szól, hogy játszunk naphosszat. Na, most aztán tényleg mindenki tud mindent, mostantól csak különleges esetben mondom el ugyanezt.

MEGDÖBBENTŐ LEVÉL V1

Sziasztok!

Olvasom az újságotok, nagyon jó, így tovább!
Csak lenne egy kérésem: a következő számba megírnátok a psp flashelési folyamatát?
Vagy ezt nem lehet újságban leírni?
Előre is köszönöm!

A PC GURU EGYIK OLVASÓJA

Igazából remek kis cikket lehetne kanyarítani belőle, de egyelőre kihagynánk (még akkor is, ha úgyis csak Shoebaront vinné el egy vidám délutánon bilincsben, vezetőszáron a rendőrség). Ellenben az utolsó számra vannak ilyen eladásnövelő ötleteink, például ingyen Office és Windows 7 a DVD-n, a magyar WoW-játékosok jelszava, ilyesmik. Amúgy eszednél vagy?!

BATE HELYETT A POSZTEREKRŐL

Helló, Bate!

Láttam, hogy a magazinban a játékrovatot szerkeszted. A magazinba az nem lehetséges, hogy posztereket raktok bele?
Köszi

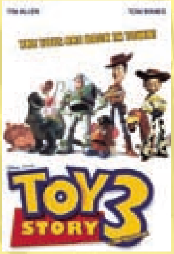
ZOLI05

Na, hát erről beszélek: Bate simán lepasszolja a leveleket, és nem átall közben sátánian kacagni, meg olyanokat mondani, hogy hehehe, és hogy szívás. Szóval, poszter. Mostanában nem tervezzük, de (itt most sandítok egyet Shoe-ra, hogy ő mit mond) a jövő sem kecsegtet sok jóval. Ellenben szerintem nem az utolsó alkalom, hogy a mostani bétakódos akcióhoz hasonlóval állunk elő, személy szerint az ilyesmit előrébb rakom a képzetbeli rangletrámon, mint egy hatrét hajtogatott papírdarabot. Igazából én még a levrovot is szívesen felcserélném az ilyen akciókra, persze korántsem azért, mert nem szeretek itt irkálni. Mi több, itt az alkalom, hogy mindenki tollat ragadjon, aki eddig csak tervezte, mert most van új dizájn, van új dizájner, vannak új cikkírók, sőt, új olvasóink is vannak, szóval hajrá, itt van lent a cím.

MIGUEL

LEVROV@PCGURU.HU

TOY STORY 3



ADATOK

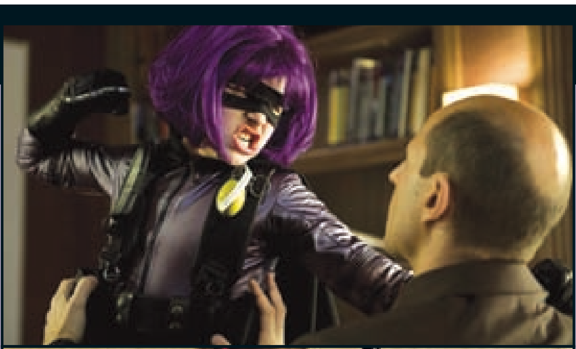
RENDEZŐ
Lee Unkrich

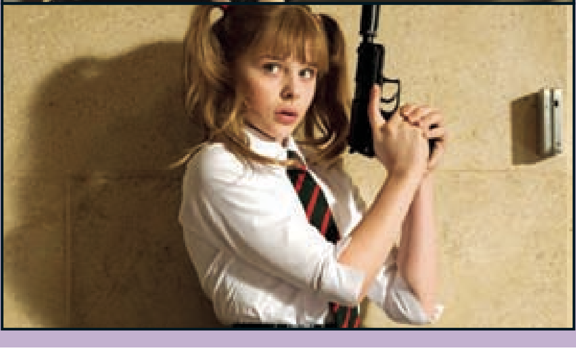
SZEREPLŐK
rajzfilmfigurák

HOSSZA
103 perc

Tizenegy évet kellett várni rá, de végül minden perc megérte, elkészült a Toy Story harmadik része, ami egy szempillantás alatt elfoglalta az első helyet a kedvenc animációs filmjeink listáján. 1995-ben a Pixar a sorozat első részével robbant be a világ köztudatába, négy évvel később elkészítették a második részt, majd a játékok lepihentek, hogy olyan hősöknek adják át a stafétabotot, mint a Hihetetlen család, L’ecsó, a Verdák vagy éppen a cukorpofa Wall-E. De a levegőben végig ott lebegett a lezárás igénye, és végül idén nyáron teljessé vált a trilógia, Woody, Buzz és barátaik méltó búcsúztatást kaptak alkotóiktól. A Toy Story 3 egy fantasztikus rajzfilm (ami elérhető 3D-ben is, érdemes ilyen formában megtekinteni), hiszen egyszerre humoros, izgalmas, helyenként szívszorító, és tele van mindenféle utalásokkal, amelyeken nagyon jól lehet szórakozni. Akárcsak a többi Pixar-alkotás, ez sem kifejezetten a gyerekeknek szól; ugyan ők is nagyon jól szórakozhatnak az életre kelő játékfigurák kalandjain, de igazából ez egy olyan mese, ami már egy felnőttebb korosztályt céloz meg. Amellett, hogy egy nagyszerű történet pereg a szemünk előtt, kapunk egy jókora adag nosztalgiát, egy szép hattyúdalt a felenőtté válásról. A Toy Story ezzel a felvonással véget ért, és nyugodtan állíthatjuk, hogy a három epizód képében egy olyan sorozatot kaptunk a Pixartól, amire még nagyon-nagyon sokáig remek érzésekkel fogunk visszagondolni.

HA/VER





Ismét egy képregény-feldolgozás a mozikban, ám ezúttal nem egy sztrecsruhás szuperhős kalandjait követhetjük nyomon – vagyis nem olyan formában, ahogy azt korábban már megszokhattuk. A Ha/Ver (megütnénk azt is, aki ezt a magyar címet kitalálta) világában ugyanis nincsenek szuperképességekkel megáldott emberek, csak néhány eszement (még egy apuka is a lányával), akik mindenféle borzasztó hacukákba bújva úgy döntenek, hogy nekiállnak igazságot szolgáltatni ott, ahová a rendőrség keze már nem ér el. A Kick/Ass (eredeti cím) már képregény formában is elég botrányos volt, a mozgókép azonban még egy lapáttal rátesz erre. A teljesen abszurd alaptörténetet jókora adag erőszakkal fejeli meg, s habár elsőre ez igencsak öncélúnak tűnhet, hogyha egy kicsit a lekaszabolt bűnözők mögé nézünk, akkor megláthatjuk a képregényt is népszerűvé tévő társadalomkritikát. Persze a film célja elsősorban a szórakoztatás, a maszkos szuperhősök világának durva kifigurázása, de ettől függetlenül akad itt jókora adag mondanivaló is. Persze érdemes felkészülni rá, hogy lesz néhány igen durva jelenet, de ez a képregénynek is sajátja volt, és ettől válik a Kick/Ass azzá, ami miatt annyian megszerettük: ütős, humoros, tabudöntögető szórakozás, ami egy kicsit talán még el is gondolkodtat. Igazi moziban nézős alkotás ez, ami még DVD-n is „instant get”.

ADATOK

RENDEZŐ
Matthew Vaughn

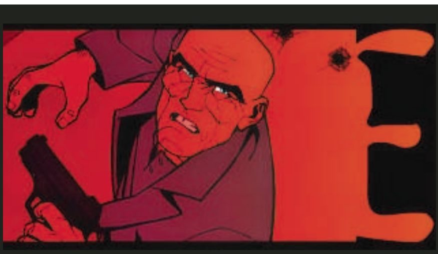
SZEREPLŐK
Aaron Johnson, Christopher Mintz-Plasse, Mark Strong, Nicholas Cage

HOSSZA
117 perc

VAJON KI LESZ MORIARTY?

ÚJABB NAGY NÉV A SHERLOCK HOLMES SZÉRIÁBAN?

Az alkotók már javában készülnek a nagy sikerű Sherlock Holmes folytatására, és a második részben a titokzatos Moriarty professzor lesz a magánnyomozó ellenfele, a férfi, aki már az első részben is jól összekuszálta a szálakat. Korábban arról szóltak a pletykák, hogy Brad Pitt lesz az új „főgonosz”, de Hollywoodban most olyan pletykák terjengenek, hogy a rendező Daniel Day Lewist (Vérző olaj) szeretné a főszerepre. Persze, ha ő nem vállalja, akkor vannak még elképzelések, úgymint Sean Penn, Javier Bardem, Gary Oldman. Egyikük sem lenne rossz. Nem igaz?



VÖRÖS KÉPREGÉNY-FELDOLGOZÁS

MÁR NEM CSAK A SZUPERHŐSKÉPREGÉNY A DIVAT

Ismét egy képregény megfilmesítéséről számolhatunk be, de ahogy a Kick/Ass sem Pókember egyik haverjáról szól, úgy a RED néven futó produkció sem egy újabb világmegváltó kalandjait mutatja majd be. A Warren Ellis által jegyzett rajzolt történet ex-CIA ügynökökről szól, akik nem nagyon tudnak mit kezdeni a nyugdíjas évekkel, és az életüket nehezíti az is, hogy a korábbi szervezetük a halálukat akarja. A mozi egyszerre lesz akciódús, illetve (fekete) humoros, a főbb szerepekben pedig olyan sztárok brillíroznak majd, mint Bruce Willis, John Malkovich, Morgan Freeman, Helen Mirren és Mary-Louise Parker.

KLASSZIKUS 3D-BEN

ÚJRARAJZOLJÁK AZ OROSZLÁNKIRÁLYT

A Disney Pictures a napokban jelentette be, hogy feltámasztják a kilencvenes évek egyik legsikeresebb rajzfilmjét, az Oroszlánkirályt. Na nem arra kell gondolni, hogy érkezik egy folytatás (abból van már úgyis elég DVD-n), hanem fogják az eredetit, és szépen átültetik 3D-be, hiszen az manapság nagy divat. Lévén a kézzel rajzolt eredeti már lassacskán húszéves, ez azt is jelenti, hogy a széria egyes részeit teljesen újra kell rajzolni, ugyanis az eredeti kópiákból nem lehet csak úgy „sitty-sutty” 3D-s változatot kreálni. Mi mindenesetre kíváncsiak vagyunk, ugyanis imádtuk ezt a rajzfilmet.

24 – A 7. ÉVAD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
hat

ÁRA
7990 Ft

MEGJELENÉS
2010. július 21.

Jókora csúszással ugyan, de hamarosan végre hazánkban is kapható lesz a méltán népszerű 24 című tv-sorozat hetedik évadának DVD kiadása, amely ezúttal hat lemezzel és az epizódk mellett némi extrával várja majd a vásárlókat. Ugyan nincs a csomagban, de a hetedik széria megjelenésével egy időben kapható lesz a boltokban az előzmény tv-film is, a Szabadulás, ami a hatodik és hetedik évad között játszódik, méghozzá Afrikában. Na de a lényegre térve, az új évad elején az öreg Jack egy szenátusi meghallgatáson vesz részt, ahol az államférfiak igyekeznek számon kérni rajta az előző hat évadban elkövetett meglehetősen vad dolgokat. Persze a faggatás nem tart sokáig, ugyanis az FBI hamarosan Jack segítségét kéri egy újabb terrorista akció elhárításában. Izgalomban tehát ezúttal sincs hiány, és a huszonnégy epizód mellett még extrákkal is találkozhatunk a lemezeken. Lesz itt audiokommentár több epizódhoz is, kisfilm a 19. részről (megtekintése szigorúan a tényleges vége főcím után ajánlott), több mint egy tucat kimaradt jelenet választható kommentárral, és egy nagyjából negyed órás extra film, 24-7: Az el nem mondott történet címmel. Kissé szomorú információ továbbá, hogy az egyes epizódokhoz már nincs magyar szinkron, csakis angol, illetve spanyol nyelven szólalnak meg a lemezek, nekünk nyelvtudás hiányában be kell érnünk a magyar felirattal.

ALICE CSODAORSZÁGBAN

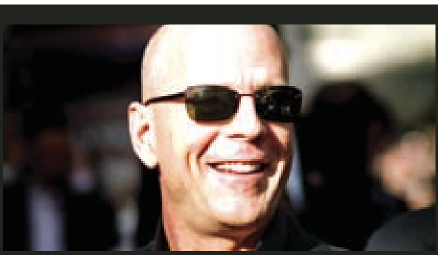
Tim Burton idén ismét egy meglehetősen rendhagyó alkotással jelentkezett a mozikban, az Alice Csodaországban című művel, amiben szokás szerint ismét állandó tettestársai – felesége, Helena-Bonham Carter és barátja, Johnny Depp – voltak a segítségére. Habár a mozi meglehetősen komoly anyagi sikereket könyvelhetett el, igencsak megosztotta a nézőket, sőt, még Tim Burton rajongóit is – volt, akik szerint a mester hozta a tőle elvárt színvonalat, de bőven akadtak olyanok is, akik a sajátos világairól elhíresült művész leggyengébb alkotásának titulálták az Alice Csodaországbant. Nekünk most nem tisztünk igazságot tenni ebben a érdésben, nem is tudnánk, legyen elég annyi, hogy érkezik a DVD-változat, tehát akik imádták ezt a filmet, most már a polcra is feltehetik a kedvencüket. A kiadás mondjuk kissé szegényes, hiszen a DVD-tok csupán egyetlen lemezt rejt magában, és a film mellé pakolt extrák mennyisége sem nevezhető éppen példaértékűnek. A korongon mindössze három kisfilm kapott helyet (A bolond kalapos, Alice nyomában, Csodaország trükkjei), ám ezekről legalább azt el lehet mondani, hogy magyar felirat is jár hozzájuk, így nyelvtudás hiányában is bátran benézhetünk az extra tartalmak közé. A film amúgy elérhető Blu-ray formátumban is, a tartalom lényegében ugyanaz, csak az ár több majd' háromezer forinttal.

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
egy

ÁRA
3190 Ft

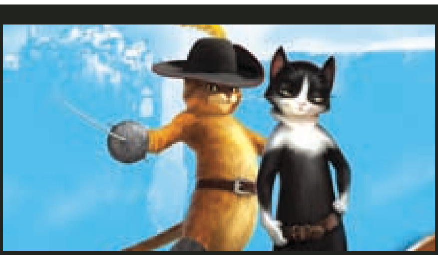
MEGJELENÉS
2010. július 1.



SEBEZHETETLEN 2?

SHYAMALAN ÉS WILLIS ÚJRA EGYÜTT

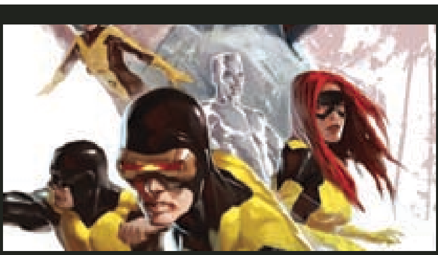
M. Night Shyamalan és Bruce Willis nem először kerül közös csapatba, hiszen együtt dolgoztak már a rendező (azóta erősen megkopott) hírnevét megalapozó Hatodik érzékben, illetve a direktor második filmjében, a Sebezhetetlenben is. Jelenleg úgy áll a helyzet, hogy Willis és Shyamalan ismét közös filmen dolgozik, azonban annak történetéről senki nem beszél, a forgatókönyvet hét pecsét alatt őrzik. Viszont a verebek azt csiripelik, hogy készülhet a Sebezhetetlen második része. A rendező már eredetileg is akart folytatást, ám az első rész kedvezőtlen fogadtatása miatt egy időre letett róla…



A MACSKA MARAD…

SPIN-OFFOT KAP A SHREK ANIMÁCIÓS FILM

A Shrek első része zseniális volt, a második még mindig simán szórakoztató, ellenben a harmadik már nagyon gyatrára sikeredett, és nagyon úgy tűnik, hogy a negyedik résszel (ami a nyár elején került a mozikba) véget is érték a zöld ogre kalandjai. Van azonban valaki, aki túlélte a dolgot, hiszen a második epizódban feltűnő Csizmás Kandúr főszereplésével most egy külön film készül, és a macsek nem is lesz egyedül, ugyanis rögtön csatlakozik hozzá egy csábos fekete cica is. A kandúr hangját (eredetiben) Antonio Banderas adja majd, míg a partnerét Salma Hayek kelti majd életre.



ISMÉT JÖNNEK AZ X-EMBEREK

FOLYTATÓDIK A MUTÁNSOK KÁLVÁRIÁJA

Habár az X-Men trilógia a végére egy egészen korrekt lezárást kapott, ez nem azt jelenti, hogy a mutáns szuperhősök száműzve lettek a vászonról. Igaz ugyan, hogy már készülőben van a Rozsomák második része, de emellett tervben van egy teljesen új X-Men sorozat is, amely a csapat alakulásának a korai éveibe kalauzolná el a nézőket, jóval az első film cselekménye elé, mikor Charles Xavier először verbuválja össze a különleges képességekkel rendelkező tinédzsereket. Érdekes és izgalmas koncepció, reméljük, minél hamarabb megtalálja a film az utat a filmszínházakba.

Hetalia

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Himaruya Hidekaz** KIADÓ **FuMax**
OLDALSZÁM **138 oldal** ÁRA **2200 Ft**

A Hetalia (melynek alcíme: Tengelyhatalmak) egy igen érdekes manga, már ami a történet koncepcióját illeti: a kiadvány minden szereplője egy-egy nemzetet testesít meg, meglehetősen (jó értelemben) sztereotip formában, így meglehetősen vicces események megfigyelői lehetünk, ahogy az egyetlen szereplő által megszemélyesített nemzetek találkoznak, és a történelemkönyvekből ismerős helyzetek elevenednek meg, kissé kifordítva, elbagatellizálva, igencsak humoros formában. A Hetalia igazából egy hatalmas szituációgyűjtemény, ami ismert vagy kevésbé ismert momentumokat örökít meg, példának okáért a német-olasz-japán szövetség kialakulását, az amerikaiak válaszát, és mi magyarok is képviselve vagyunk az országok között, igaz,, itt még csak az Osztrák-Magyar Monarchia gyengébbik tagjaként, női formában (Ausztria feleségeként), olyan apró furcsasággal, hogy gyerekkorunkban fiúnak képzeltük magunkat – szórakoztató fricska ez felénk, és az egész kötet tele van hasonló, intelligensen humoros utalásokkal (Olaszország például a legendás Római Birodalom kissé gyengécske, tésztaimádó unokája). Maga a kötet egyébként hagyományos keleti formában, jobbról-balra (hátulról előre) olvasható, javarészt fekete-fehér, de kellemes, könnyen követhető rajzokkal dolgozik – így téve eleget a műfaj és a laikusok igényeinek is. A cikkünk melletti kis illusztrációk is a kiadványból származnak, így könnyen eldönthetitek, hogy kíváncsiak vagytok-e erre az érdekes történelmi kavalkádra.

Setét Torony – A harcos születése

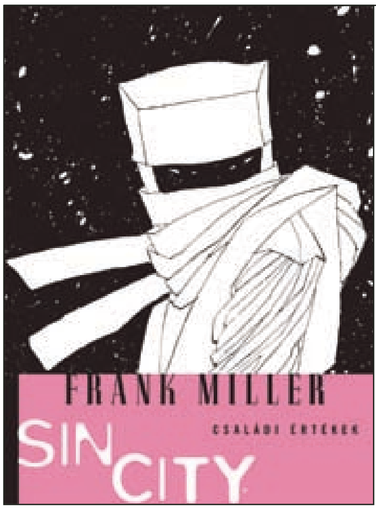
ÍRÓ **Peter Davis és Robin Furth** RAJZOLÓ **Jae Lee** KIADÓ **Cartaphilus** OLDALSZÁM **240 oldal** ÁRA **3900 Ft**

Stephen King hazánkban is igen nagy népszerűségnek örvendő horrorszerző, köteteit viszik, mint a cukrot, és nem volt kivétel ez alól a hétkötetes Setét Torony ciklus sem, amely akkora siker volt világszerte, hogy a Marvel kiadó potenciált látott egy képregényes változatban is. A Setét Torony füzetek a főhős Roland fiatalkori kalandjait mesélték el, és az idei képregényfesztiválra végre magyarul is megjelent a kötet, méghozzá egybegyűjtve a Setét Torony képregények első szériáját, összesen hét füzetet – s túlzás nélkül állíthatjuk, hogy ezzel a kiadvánnyal a hazai képregények egyik legigényesebb darabja született meg. A Setét Torony 240 oldalát kézbe véve az első, ami megfogja az embert, az a kiadvány súlya. A 630 grammos képregényt jó kézbe venni, a formalakkal kezelt borító gyönyörű, de a belívekre sem lehet egy panaszos szavunk sem, a színek élesek, a képek gyönyörűek – már eleve a rajzok okán is, de a minőségi belíveknek köszönhetően ez az érzés csak fokozódik. A történet pedig magáért beszél, aki szerette a szerző ide kapcsolódó regényeit, az ezt is szeretni fogja, de jó ha tudjátok, hogy a hét regény ismerete nem kötelező a képregényoldalak megértéséhez. A Setét Torony képregény nem egy olcsó darab, de összességében megéri az árát, hiszen egy kiváló munkát kapunk ennyi pénzért, méghozzá lehengerlő minőségben.

Hellboy – A pusztítás magja

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Mike Mignola** KIADÓ **Cartaphilus** OLDALSZÁM **128 oldal** ÁRA **2480 Ft**

Ezt is megértük! – sóhajthatunk fel elégedetten, hiszen végre hazánkban is kapható a kultikus Hellboy képregény, méghozzá rögtön összegyűjtve 128 oldalas formában. Ahogy a cím is mutatja, a kötet tartalmazza a négyrészes, A pusztítás magja című történetet, továbbá két cím nélküli rövidebb Hellboy képregényt, amelyek Amerikában exkluzívan a San Diego Comic Con Comics #2-ben és a Comic Buyer's Guide-ban jelentek meg. Az eredeti képregényoldalak mellett (a Setét Torony kiadványhoz hasonlóan) információs oldalakat, illetve művészi munkákat is találhatunk, tehát gyűjtőknek kifejezetten ajánlott ez a kiadás, amely minőségében bőven az eredeti kiadásokkal egy szinten van. Ugyan a megvalósítás nem anynyira egyedi, mint a Setét Torony esetében, de cserébe az ár is jóval kedvezőbb, véleményünk szerint ez a kiadvány bőven megér 2500 forintot. Már csak azért is, mert a Hellboy egy kiváló képregény, nagyon egyedi képi világgal, remek misztikus történettel, fanyar humorral – ami természetesen a démonból lett „szuperhősnek", Hellboynak köszönhető. A karakter szerelmeseit nyilván nem kell győzködni a vásárlást illetően, mi azoknak ajánljuk ezt a képregényt, akik anno szerették a mozifilmeket is, de magával a rajzolt történetekkel nem találkoztak. Érdemes beszerezni, ugyanis a valódi Pokolfajzat eszszencia a képregényoldalakban rejtőzik...



Sin City – Családi értékek

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Frank Miller** KIADÓ **FuMax** OLDALSZÁM **130 oldal** ÁRA **2690 Ft**

Viszonylag nagyobb szünet után a Fumax kiadó a mangák után ismét visszakanyarodott az amerikai képregényekhez, és a rajongók legnagyobb örömére megjelent a Sin City sorozat ötödik kötete, amely ezúttal a Családi értékek címet viseli. A most tálalt történetben Miho és Dwight játssza a főszerepet, s ha a nevek ismerősek, az nem véletlen, hiszen mindketten szerepeltek az annak idején igen nagy sikert aratott Sin City mozifilmben. Amit kapunk, az természetesen ezúttal sem egy romantikus kaland, ami kezdetben egy teljesen hétköznapi megbízásnak tűnik, arról hamar kiderül, hogy sötét, titkokkal terhelt, szövevényes ügyhöz vezet, és hőseink hamar azon kapják magukat, hogy a maffia lohol a nyomukban, s csakis rajtuk múlik, hogy kirobban-e a véres bandaháború (Ba) Sin City utcáin. A történet tehát ezúttal is lendületes, és a szokásos kemény események mellett ismét itt van Frank Miller vizuális világa, a feketéből és fehérből építező, egyszerre lenyűgöző és nyomasztó atmoszféra. Éles vonalak, egész oldalas képek, dinamika, a jól megszokott stílus, maximális fordulatszámon – éppen ezért a Családi értékek a rajongók számára kihagyhatatlan, de belépő kötetnek sem utolsó, hiszen megvan benne minden, ami miatt a fél világ megőrül érte, és önmagában is bőven megállja a helyét. Csak aztán ne csodálkozz, ha rögtön a maradék négy után kezdesz kajtatni...

KLASSZIKUS ISMÉT MAGYARUL

HERGÉ FIGURÁJA ÚJRA KAPHATÓ HAZÁNKBAN

Az Egmont kiadó munkásságának hála ismét kapható hazánkban a klasszikus Tintin (ejtsd: Tenten) sorozat, méghozzá nagy alakú, kiváló minőségű albumokban – nem hiányozhatnak egyetlen gyűjtő polcáról sem.

A GALLOK IS VISSZATÉRTEK

ASTERIX ÉS OBELIX ISMÉT OLVASHATÓ MAGYARUL

Hosszú-hosszú kihagyás után, rengeteg rajongó legnagyobb örömére idén júniustól ismét kaphatók Magyarországon az Asterix albumok. Júniustól az Asterix, a gall, míg ősztől az Asterix – Az aranysarló című kötet lesz megvásárolható.

ÚJ HELYEN A TRILLIAN

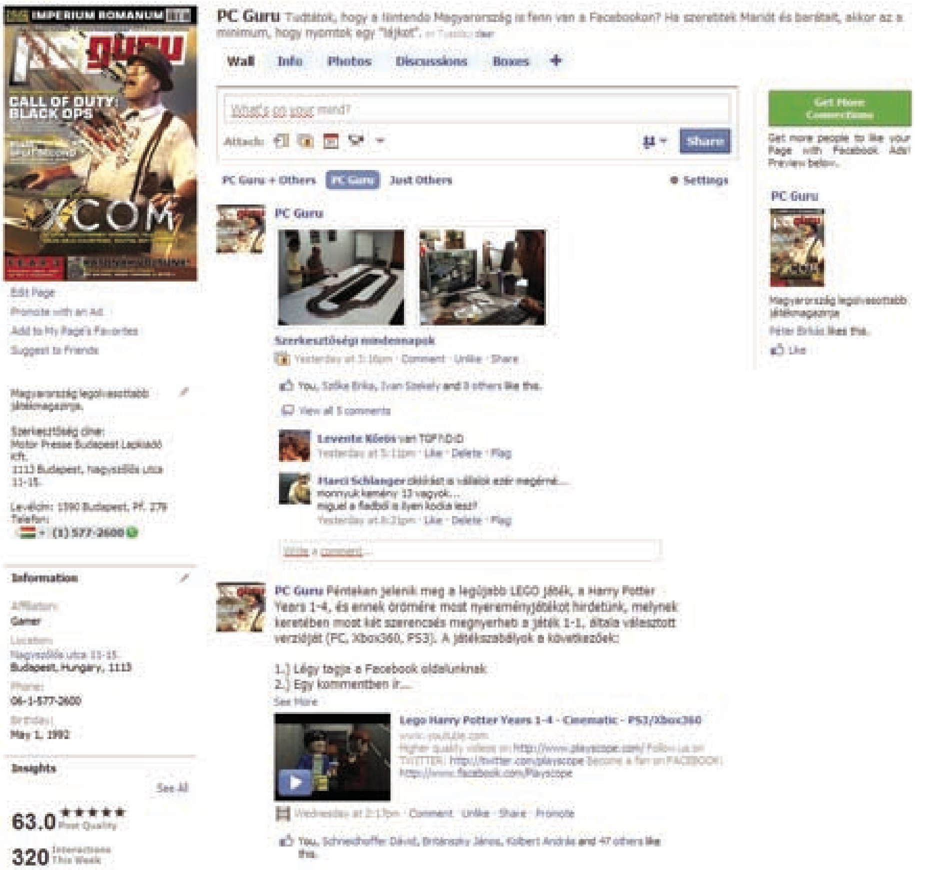
AZ OKTOGONHOZ KÖLTÖZÖTT A KÉPREGÉNYESEK MEKKÁJA

Új helyszínen várja vásárlóit a Trillian Képregénybolt. Hazánk legnagyobb képregényboltja a Blahától az Oktogon mellé költözött, mostantól a Teréz krt. 12 szám alatt található udvarban szerezhetitek be a képregényeiteket.

facebook

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, és azt is említettük, hogy megtartottuk az első két nyereményjátékunkat, melyek keretében képeket kellett feltölteni a PC Guru facebookos albumába, és a nyertesek fotóit meg is találhattátok itt az újságban. Azóta a közösségünk tovább bővült, jelenleg több mint nyolcszáz olvasónk követ minket, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen hamarosan újabb értékes nyereményjátékkal jelentkezünk!

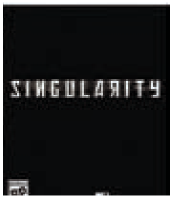
WWW.FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN



Ha még nem vagy tagja a csoportunknak, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

NYEREMÉNYJÁTÉKOK JÚLIUSBAN IS!

Júliusban is érdemes lesz velünk tartani, ugyanis nem fogyunk ki a nyereményjátékokból. Előző hónapban digitális kamerát, képregényt és LEGO Harry Potter játékot sorsoltunk a facebookos követőink között, júliusban pedig Dragon Age DLC kódok kerülnek majd a nagyérdemű elé, és végre a konzolosoknak is beköszönt a jó világ, hiszen **PS3-as Singularity** és **Transformers: War for Cybertron** kerül majd kisorsolásra, Xbox 360-tulajdonosok pedig **Prince of Persia Reedem kód**okkal lehetnek majd gazdagabbak, ha jó időben lesznek jó helyen. Tartsatok hát velünk, biztos, hogy nem fogjátok megbánni, ha ti is PC Guru tagok lesztek a Facebookon.

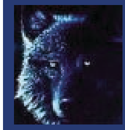


Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által.
Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.

OLVASÓK CSIRIPELIK...

Fenn vagyunk a twitteren, és az olvasóink itt is folyamatosan kommunikálnak velünk, így most összeállítottunk egy kis válogatást a június hónapban érkezett csiripekből. Regisztráljatok ti is, és kövessetek minket.

twitter.com/uhrindam



Sok sikert, bízok bennetek! :D

Van, aki lapleadáskor is biztat minket...

twitter.com/taowan55

Túl sok kólát isztok. Igyatok inkább Siót :)

Van, aki szerint a gyümölcslé egyszerűen jobb...

twitter.com/csensa

A PCGURU-t már csupa nagybetűvel is írhatjátok. Saját munkátok eredménye a sok rajongó! Köszi Szerkesztők ezt a remek magazint.

Nos, bevallhatjuk, hogy ez jólesett...

twitter.com/SimiJani

Üdv guru! Grat a 800 taghoz, szép teljesítmény, de hát tettetek érte.

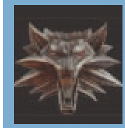
Bizony, elértük a 800 tagot a Facebookon...

twitter.com/Magyarmark

Már alig bírok magammal. Lassan sorsolás, a BF a jelenlegi legtöbb szórakozást nyújtó játék nekem.

Nagy sikere van a BattleForge játékunknak

twitter.com/minastiris



Kipróbáltam a LEGO Harry Potter demóját. Az irányítás kissé nehézkes a laptopon, de amúgy aranyos játék. Nekem tetszik.

Ugye, hogy jó az a Harry...

twitter.com/Szeroza

Sziasztok, hogy telik a napotok? Kérünk képet a mai munkanapról is. Ne lustizzatok!

A szerkesztőségi képek is nagyon sikeresek...

»JÁTÉKDEMÓK:
Split/Second / Hamlet / Buried in Time / Deadtime Stories / Hidden in Time: Mirror Mirror / Oriental Dreams / Sultans Labyrinth: A Royal Sacrifice / Shank / Shogun 2: Total War / Star Wars: The Force Unleashed 2 / Test Drive Unlimited 2 / The Agency / Xcom

»Ingyenes játékok:
Bigfoot 4x4 Challenge / Magic Farm: Ultimate Flower / Fun and Bullets

»Videók:
All Point Bullettin / Assassin's creed: Brotherhood / Battle-field Bad Company 2: Vietnam / Bulletstrom / Dead Space 2 / Deus Ex: Human Revolution / Driver: San Francisco / Fallout vegas / Mafia 2 / Medal of Honor / Need for Speed: Hot Pursuit

»PCG Live videotesztek:
Alpha Protocol / Blur / Lost Planet 2 / Medal of Honor (beta) / Transformers: War for Cybertron /

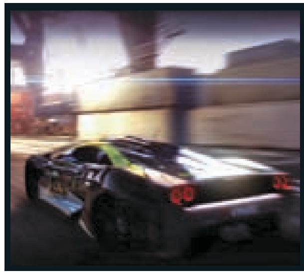
»Mozielőzetesek:
Inception / Megamind / Morning Glory / Scott Pilgrim vs the World / Takers / The Last Exor-cism

»Háttérképek:
Deus Ex 3 (2db) / Killzone 3 / Shogun 2 Total War / Star Wars: The Force Unleashed 2 (2db) / Starcraft 2 / Ghost Recon: Future Soldier / HAWX 2 (2db) / Red Dead Redemption (16db) / Transformers: War for Cyber-tron (4db)

»Turkáló:
Ashampoo Burning Studio v6.77 / Burn4Free v4.9 / CDBurnerXP v4.3.2.2140 / ImgBurn v2.5.1.0 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.55a / WinRar v3.93 Fastone Image Viewer v4.2 / GIMP v2.6.8 / IrfanView v4.27 / Paint.NET v3.5.5 / XnView 1.97.4 Adobe Reader v9.3 / CDEx 1.7.0 BETA 4 / Get My Videos Back v1.2.0.0 / K-Lite Codec Pack v6.0.4 / MediaMonkey

HATALMAS E3-AS VIDEOCSOKOR

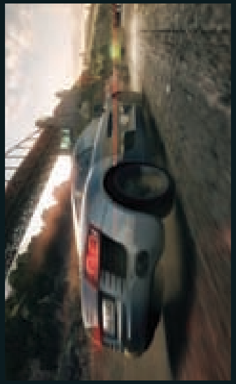
SPLIT/SECOND
DEMO



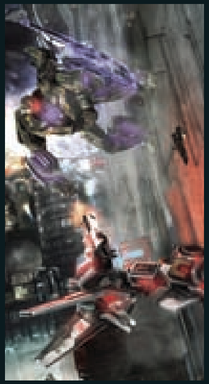
HAMLET
DEMO

ALPHA PROTOCOL
VIDEOTESZT

pcguru DVD **DRAKENSANG: THE DARK EYE** **2010. 08.**



BLUR
Videoteszt



TRANSFORMERS: WFC
Videoteszt

pcguru

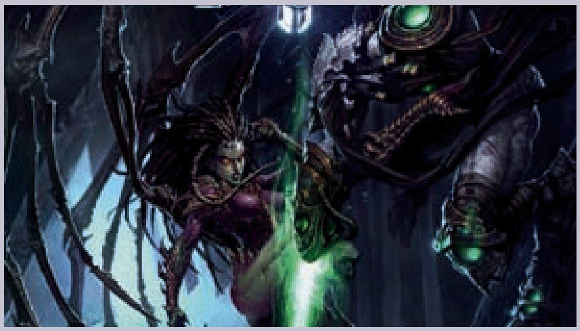
DVD 08.

Tron Evolution

ELŐZETES Fénymotor, digitális gránát, gyilkos korong: ez mind szerepel a Tron világában. Hogy a játék pontosan miből is tevődik össze, és hogy mennyire lesz jó, azt Stöki árulja majd el nektek.

Deus Ex Human Revolution

ELŐZETES Kétévente felbukkan a Deus Ex következő része, a projekt aktuális állapota végigjárja a világsajtót, és aztán megint a föld nyeli el az egész bagázst – most azonban úgy tűnik, végre kézzelfogható közelségbe került a Deus Ex: Human Revolution.



StarCraft 2

TESZT A világ nagyobbik része remegve várja a valaha volt legjobb RTS második részét. Valószínűleg már a Blizzardnál sem tudja, mennyi ideje is készül a StarCraft 2, de a következő számból az mindenképpen kiderül, hogy mennyire érte meg 12 évet várni rá.

Disciples 3 Renaissance

TESZT Nagyon úgy tűnik, hogy a Disciples-sorozat a harmadik résszel végleg levetkőzi a Heroes-klón jelzőt. A készítők számtalan újdonsággal készülnek, többek között a végletekig bonyolítható karaktermenedzsmenttel és az alapoktól újraépített harcrendszerrel.

Mafia 2

TESZT Hihetetlen, de igaz: még ebben az életünkben eljön a pillanat, hogy futás közben láthatjuk a Mafia 2 végleges változatát. Mindent bevetve küzdünk, hogy összejöjjön augusztus elejére egy minden részletre kiterjedő megateszt.

A KÖVETKEZŐ PC GURU AUGUSZTUS 5-ÉN JELENIK MEG!

MEGJELENT!

KERESSE az újságárusoknál!

576 KIEMELT AJÁNLATA

MEGÉRKEZETT AZ ÚJ

XBOX 360®

Novembertől már kapható a legújabb mozgásérzékelős szenzor, így nem lesz szükséged kontrollerre!

KINECT™ for XBOX 360.

250 GB-OS MEREVLEMEZ
hogy legyen elég hely extra tartalmaidnak

BEÉPÍTETT WI-FI
az egyetlen konzol beépített 802.11n Wi-fi adapterrel

MEGÚJULT KÜLSŐ
fényes fekete borítás, kisebb és halkabb elődjeinél

VEZETÉK NÉLKÜLI KONTROLLER
a géphez illeszkedő fekete színben

Az új Xbox 360 konzolt keresd július 16-tól az 576 KByte üzleteinkben, vagy webáruházunkban: **WWW.576.HU**